



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIDAD DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**



**INFLUENCIA DE RECURSOS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN  
ONLINE EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL CURSO  
QUECHUA EN ANCO HUALLO-APURÍMAC, 2023**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**MARCOS QUISPE PASTOR**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN:  
TECNOLOGÍA COMPUTACIONAL E INFORMÁTICA**

**EDUCATIVA**

**PUNO – PERÚ**

**2024**



NOMBRE DEL TRABAJO

**INFLUENCIA DE RECURSOS DIGITALES D  
E GAMIFICACIÓN ONLINE EN EL PROCE  
SO DE APRENDIZAJE DEL CURSO QUE**

AUTOR

**MARCOS QUISPE PASTOR**

RECuento DE PALABRAS

**26931 Words**

RECuento DE CARACTERES

**137946 Characters**

RECuento DE PÁGINAS

**155 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**12.4MB**

FECHA DE ENTREGA

**Aug 1, 2024 11:15 AM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Aug 1, 2024 11:17 AM GMT-5**

● **19% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 17% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 14% Base de datos de trabajos entregados
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)



UNA  
PUNO

Firmado digitalmente por AYALA  
PINEDA Kelly Ivonne FAU  
20145496170 hard  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 01.08.2024 11:20:10 -05:00



UNA  
PUNO

Firmado digitalmente por LUJANO  
ORTEGA Yolanda FAU 20145496170  
soft  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 16.10.2024 21:33:11 -05:00

Resumen



## DEDICATORIA

En primer lugar, agradezco a Dios quien siempre está a mi lado brindándome su amor y bendición, ayudándome en todo tiempo.

Dedico la presente tesis con mucho cariño, a mi amada esposa quien estuvo a mi lado brindándome consejos y palabras de aliento, que a pesar de los tiempos limitados y recursos pudimos salir adelante en todos nuestros proyectos como persona y profesionales.

**Marcos Quispe Pastor**



## AGRADECIMIENTOS

A mi asesora de tesis, la Dra. Kelly Ivonne Ayala Pineda quien, con su paciencia, tiempo y su sabiduría supo asesorarme para un excelente trabajo de investigación.

Al Director de la Institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, Rómulo Zárate Mendoza quien me brindó todas las facilidades para aplicar la tesis y los trámites que corresponden.

Al docente del curso Quechua, Santos Gutiérrez López, quien con predisposición me brindó sus horas durante más de dos meses en el curso a su cargo.

A los estudiantes del 5to B y C quienes fueron los grupos experimental y control respectivamente, quienes colaboraron con buen ánimo en todas las actividades planteadas.

**Marcos Quispe Pastor**



# ÍNDICE GENERAL

	<b>Pág.</b>
<b>DEDICATORIA</b>	
<b>AGRADECIMIENTOS</b>	
<b>ÍNDICE GENERAL</b>	
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b>	
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b>	
<b>ACRÓNIMOS</b>	
<b>RESUMEN.....</b>	<b>11</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>12</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>INTRODUCCIÓN</b>	
<b>1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>13</b>
<b>1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....</b>	<b>15</b>
<b>1.3 HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>16</b>
1.3.1 Hipótesis general .....	16
1.3.2 Hipótesis específicas .....	16
<b>1.4 JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO .....</b>	<b>17</b>
<b>1.5 OBJETIVOS D ELA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>19</b>
1.5.1 Objetivo general .....	19
1.5.2 Objetivos específicos .....	20



## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

<b>2.1.</b>	<b>ANTECEDENTES.....</b>	<b>21</b>
2.1.1.	Internacional .....	21
2.1.2.	Nacional .....	22
<b>2.2.</b>	<b>MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>24</b>
2.2.1.	Recursos digitales de gamificación online .....	24
2.2.1.1.	Gamificación para presentaciones.....	28
2.2.1.2.	Gamificación para actividades.....	30
2.2.1.3.	Gamificación para evaluaciones.....	33
2.2.2.	Procesos de aprendizaje.....	35
2.2.2.1.	Motivación escolar.....	39
2.2.2.2.	Rendimiento académico escolar.....	42
2.2.2.3.	Organización curricular del curso Quechua.....	43
<b>2.3.</b>	<b>MARCO CONCEPTUAL .....</b>	<b>46</b>

## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

<b>3.1.</b>	<b>UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO .....</b>	<b>49</b>
<b>3.2.</b>	<b>PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO .....</b>	<b>50</b>
<b>3.3.</b>	<b>PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO .....</b>	<b>50</b>
<b>3.4.</b>	<b>POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO .....</b>	<b>52</b>
<b>3.5.</b>	<b>DISEÑO ESTADÍSTICO .....</b>	<b>54</b>
<b>3.6.</b>	<b>PROCEDIMIENTO .....</b>	<b>55</b>
<b>3.7.</b>	<b>VARIABLES .....</b>	<b>57</b>
<b>3.8.</b>	<b>ANÁLISIS DE RESULTADOS .....</b>	<b>58</b>



## CAPITULO V

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

<b>4.1</b>	<b>RESULTADOS .....</b>	<b>61</b>
<b>4.2</b>	<b>DISCUSIÓN.....</b>	<b>74</b>
<b>V.</b>	<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>79</b>
<b>VI.</b>	<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>81</b>
<b>VII.</b>	<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>84</b>
	<b>ANEXOS.....</b>	<b>90</b>

**Área: Tecnología computacional e informática educativa**

**Tema: Recursos digitales de gamificación online**

**FECHA DE SUSTENTACIÓN: 28 de junio del 2024**



## ÍNDICE DE FIGURAS

	<b>Pag.</b>
Figura 1	Página de inicio del sitio web de AhaSlides .....29
Figura 2	Página de inicio del sitio web de Kahoot .....31
Figura 3	Entorno principal de creación de la plataforma .....32
Figura 4	Entorno para la creación de un Kahoot .....32
Figura 5	Página de inicio de quizizz .....33
Figura 6	Entorno principal de la creación de Quizizz .....34
Figura 7	Escala de Likert .....56
Figura 8	Variable: Porcentaje del proceso de aprendizaje de Quechua.....62
Figura 9	Dimensión: Porcentaje de la motivación escolar.....64
Figura 10	Dimensión: Porcentaje del rendimiento académico.....65
Figura 11	Diagrama de cajas del aprendizaje del curso de Quechua.....69
Figura 12	Diagrama de cajas de motivación escolar .....71
Figura 13	Diagrama de cajas de rendimiento académico .....73

## ÍNDICE DE TABLAS



	<b>Pag.</b>
Tabla 1	Competencias, capacidades y estándares de aprendizaje de Quechua.....44
Tabla 2	Tabla de niveles de logro .....46
Tabla 3	Resumen de técnicas e instrumentos para la recolección de datos.....50
Tabla 4	Técnicas e instrumentos para la recolección de datos.....51
Tabla 5	Organización de la prueba escrita de entrada y salida .....51
Tabla 6	Organización del cuestionario de motivación por categoría.....52
Tabla 7	Estadísticas de fiabilidad motivación escolar – entrada .....52
Tabla 8	Estadísticas de fiabilidad motivación escolar – salida .....53
Tabla 9	Cantidad de alumnos del 5to grado de secundaria .....57
Tabla 10	Cantidad de alumnos en la muestra seleccionada .....58
Tabla 11	Operacionalización de variables.....58
Tabla 12	Variable: Proceso de aprendizaje del curso de Quechua.....62
Tabla 13	Dimensión: motivación escolar.....63
Tabla 14	Dimensión: Rendimiento académico.....65
Tabla 15	Prueba de normalidad de Shapiro – Wilk .....66
Tabla 16	Prueba de varianza – Levene.....67
Tabla 17	Rangos proceso de aprendizaje del curso Quechua.....68
Tabla 18	Prueba de U - Mann Whitney de la hipótesis general .....68
Tabla 19	Prueba de t - student de varianzas no homogéneas .....70
Tabla 20	Rangos de rendimiento académico.....72
Tabla 21	Prueba de U - Mann Whitney de la hipótesis específica 2.....72

## ACRÓNIMOS



TIC:	Tecnologías de la Información y la Comunicación
CEPAL:	Comisión Económica para América Latina y el Caribe
MINEDU:	Ministerio de Educación
RED:	Recursos Educativos Digitales
RAE:	Real Academia Española
EBC:	Educación Basada en Competencias
AI:	Aula Invertida
UNESCO:	Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura
MSEIB:	Modelo de Servicio Educativo Intercultural Bilingüe
EIB:	Educación Intercultural Bilingüe
CNEB:	Currículo Nacional de Educación Básica



## RESUMEN

La presente investigación tuvo por objetivo principal determinar la influencia de los recursos digitales de gamificación online en el proceso de aprendizaje del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, 2023. La metodología de investigación tiene un enfoque cuantitativo y un nivel explicativo, de tipo cuantitativo por la naturaleza de su investigación y experimental por la estrategia aplicada con un diseño cuasi experimental. La población estuvo conformada por 150 alumnos del 5to grado de educación secundaria con una muestra de 44 alumnos del 5to grado B y C de 22 alumnos cada sección, los cuales fueron nuestro grupo experimental y control respectivamente, elegidos bajo el método de muestreo no probabilístico por conveniencia de acuerdo a los objetivos establecidos en la presente investigación. Los instrumentos que se utilizaron para la recolección de datos, tanto en el pre test como en el post test fueron la prueba escrita de conocimientos y el cuestionario de motivación para la variable dependiente (proceso de aprendizaje del curso Quechua), en las dimensiones de rendimiento académico y motivación escolar; teniendo como resultado que los recursos digitales de gamificación online influyen de manera significativa en el proceso de aprendizaje del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas de Anco Huallo, Apurímac con un valor  $Z = -5.380$ , y un valor  $p=0.00 < 0.05$  de acuerdo a la prueba no paramétrica de U de Mann Whitney evidenciando una clara diferencia en los aprendizajes del grupo control y experimental por lo que nos permite aceptar la hipótesis general.

**Palabras clave:** Recursos digitales, Gamificación, Aprendizaje, Rendimiento académico, Motivación.



## ABSTRACT

The main objective of this research work was to determine the influence of online gamification digital resources on the learning process of the Quechua course in the students of the José María Arguedas educational institution in the Anco Huallo district, 2023. The research methodology has a quantitative approach and an explanatory level, it is also quantitative due to the nature of its research and experimental due to the strategy applied with a quasi-experimental design. The population was made up of 150 students from the 5th grade of secondary education with a sample of 44 students from the 5th grade B and C of 22 students each section, which were our experimental and control group respectively, chosen under the non-probabilistic sampling method by convenience according to the objectives established in this research. The instruments that were used for data collection, both in the pre-test and in the post-test, were the written knowledge test and the motivation questionnaire for the dependent variable (learning process of the Quechua course), in the performance dimensions. academic and school motivation, resulting in the online gamification digital resources significantly influencing the learning process of the Quechua course in the students of the José María Arguedas educational institution in Anco Huallo, Apurímac with a Z value = -5.380, and a value  $p=0.00 < 0.05$  according to the non-parametric Mann Whitney U test, evidencing a clear difference in the learning of the control and experimental group, which allows us to accept the general hypothesis.

**Keywords:** Digital resources, Gamification, Learning, Academic performance, Motivation.



# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

### 1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación, ha sufrido muchos cambios y adaptaciones a lo largo de nuestra historia global. Uno de los factores que promovió el cambio fue la incorporación de la tecnología en la educación, principalmente cuando hablamos de la incorporación de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs). En América Latina las TICs fueron incorporadas en la administración de las Instituciones educativas en la década de los 80 y poco a poco también en la parte académica con el fin de contribuir en la calidad educativa (Comisión Económica para América Latina y el Caribe - CEPAL, 2013), en nuestro país esta incorporación se hizo notorio en la década de los 90. Desde entonces el uso de estas tecnologías, han ido creciendo de manera acelerada, y aún mucho más durante la pandemia en la que fuimos inmersos a nivel mundial, por lo que la educación migró de la presencialidad a los entornos virtuales casi de manera obligatoria (Chanto, 2021). Sin embargo a pesar de que se hace notorio la incorporación de tecnologías en nuestras Instituciones educativas con el uso de proyectores, pizarras o plata-formas virtuales, recursos online, etc. , eso no significa que necesariamente se haya mejorado en la educación, pues esta incorporación no ha ido acompañado de una innovación pedagógica que dé lugar a un proceso de enseñanza-aprendizaje constructivo, activo, cola-borativo, diseñado, mediado, guiado y evaluado por el docente, pero cuyo principal protagonista sea el alumnado, una innovación donde las tecnologías sean un medio con una intencionalidad para contribuir en el aprendizaje de los alumnos. Además de esta falta de innovación, hay una brecha negativa respecto del uso y las capacidades tecnológicas en



el docente, ello se hizo notorio a nivel nacional en el contexto del COVID 19 donde una gran mayoría de los docentes no estuvieron preparados para afrontar un nuevo reto tecnológico, pasar de la educación presencial a una educación no presencial o virtual, es así que, han tenido que adaptarse a un contexto mundial nuevo, buscando capacitarse por sí mismos, aprendiendo de cero y descubriendo nuevas tecnología principalmente aquello que les permitía enseñar a través del uso de recursos digitales online. De la misma manera, nuestros estudiantes, han tenido que adaptarse a condiciones socio educativo novedoso, sobre todo los alumnos de ámbitos rurales y esto ha permitido que puedan desarrollar o fortalecer nuevas capacidades y competencias tecnológicas incorporándolas en su continuidad. Sin embargo, actualmente, se está observando que en el marco del retorno a la presencialidad de la educación (RM 531- 2022- MINEDU), los docentes, en su gran mayoría, han vuelto a una educación tradicional donde se siguen aplicando las mismas estrategias de enseñanza, la de la pizarra y plumón o la de papel y lapicero, dejando de lado la utilización de estos recursos digitales aprendidos en pandemia que podrían influir de manera significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos, olvidando también que nuestros estudiantes han interiorizado las tecnología en su cotidianidad y que se podría aprovechar como una condición de motivación intrínseca y extrínseca por las características gamificables de los recursos para dirigirlos a aprendizajes significativos (Contreras & Eguía, 2016). Esta realidad de retroceso no es ajeno a la Institución educativa local en al cual se desea aplicar la presente investigación, pues en la Institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, región Apurímac, se ha observado que una gran mayoría de docentes dentro de lo cual, el docente del curso Quechua, no utiliza recursos digitales online de ningún tipo en sus sesiones de aprendizaje, siguiendo los procesos tradicionales de una sesión expositiva, con el uso de recursos concretos como papelotes, hojas bond, lapiceros y lápices para la ejecución de



sus actividades y evaluaciones dentro del aula, en algunas ocasiones se ha observado que hace uso del proyector multimedia para presentar un video como parte de una motivación o desarrollo del contenido, esto sin despertar mucho el interés los alumnos.

Respecto de los antecedentes, se ha encontrado poca investigación que hable sobre la aplicación o influencia de recursos digitales online de gamificación en el aula en situaciones presenciales, estos sobre todo han sido aplicadas en situaciones virtuales y en contexto de la Pandemia del COVID 19, por otro lado hay insuficiente información procedente de investigaciones que hablen sobre la influencia de dichos recursos en el proceso de aprendizaje de un idioma como lo es el Quechua, solo se ha encontrado dos investigaciones que fomentan el uso de las TICs(Tecnologías de la información y la comunicación) para el aprendizaje del Quechua. También, se ha revisado investigaciones relevantes que determinan las incidencias positivas de los recursos digitales de gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Holguín García, Fresia; Holguín Rangel, Edys; García Mera, Nelly. (2020) así como la motivación intrínseca que los alumnos poseen para el uso de los recursos tecnológicos gamificados (Tapia 1997 en Yañez 2016).

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera influyen los recursos digitales de gamificación online en el proceso de aprendizaje del curso quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, 2023?



### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Cuál es la influencia del uso de los recursos digitales de gamificación online en la motivación escolar para el aprendizaje del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, 2023?
- ¿Cuál es la influencia del uso de los recursos digitales de gamificación online en el rendimiento académico escolar del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, 2023?

## **1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.3.1. Hipótesis general**

Los recursos digitales de gamificación online influyen de manera significativa en el proceso de aprendizaje del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, 2023.

### **1.3.2. Hipótesis específicas**

- El uso de los recursos digitales de gamificación online influye de manera significativa en la motivación escolar para el aprendizaje del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, 2023
- El uso de los recursos digitales de gamificación online influye de manera significativa en el rendimiento académico escolar del curso Quechua en los alumnos de la IE JMA del distrito de Anco Huallo, 2023.



#### 1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

La pandemia que se ha vivido, ha traído consigo cambios en el modo de enseñar, dos largos años, donde nuestros estudiantes, docentes y padres de familia, es decir toda la comunidad educativa, ha tenido que adecuarse para afrontar esta nueva modalidad de educación y que en muchos casos ha significado aprender el uso de nuevos recursos tecnológicos siendo docente, alumno o como padres de familia. Siguiendo esa línea de reflexión, los docentes, fueron retados, más que nunca, a aprender el uso de herramientas tecnológicas y herramientas digitales para poder enseñar, sobre todo aquello que implica la utilización de recursos digitales online que fomentan la participación y generan estrategias para el aprendizaje virtual como aulas online, pizarras digitales, salones de conferencia, herramientas participativas para el estudiante y el uso de herramientas para realizar las evaluaciones en línea, todo ello es un aprendizaje importante que ha fortalecido las competencias tecnológicas y digitales de nuestros maestros y que en el marco del retorno a la presencialidad se debiera de seguir cultivando y fortaleciendo en el aula para contribuir a un aprendizaje significativo, esto por supuesto incluyendo normas claras y seguras que permitan el uso responsable de estos recursos en el aula de clases presencial. También se sabe que, los estudiantes han adquirido una cotidianidad con la tecnología sobre todo con el uso de los celulares, por el hábito adquirido en el contexto de la pandemia y que evidentemente, si como institución educativa, direccionamos de manera adecuada el uso de estos dispositivos móviles en el aula, traería beneficios en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Sin embargo, se ha observado, no solo en la institución educativa donde se aplicará esta investigación, sino además de otras instituciones educativas del distrito, que la gran mayoría de los docentes olvidando las competencias digitales adquiridos en pandemia retornando a las “viejas” costumbres utilizando las mismas estrategias de la



educación tradicional, es decir la de la pizarra y plumón, haciendo a un lado la aplicación de recursos digitales online aprendidos en los dos años inmersos en una educación virtual, desde las herramientas más usadas como WhatsApp, Meet, Zoom y Classroom, hasta las poco conocidas para algunos como: Microsoft teams, Padlet, Jamboard, etc. Siguiendo la misma línea de reflexión anterior, la pregunta que surge es ¿por qué ahora los docentes no utilizan esos mismos recursos o herramientas en sus aulas de manera presencial?, ¿qué factores influyen para que los docentes puedan retornar al uso de recursos y estrategias tradicionales y dejan de lado dichas competencias adquiridas que podría contribuir de manera significativa en el aprendizaje de sus estudiantes? , ¿Acaso como docentes seguimos desconociendo el valor y la importancia del uso de los recursos digitales en nuestras clases?

En ese sentido, el presente trabajo de investigación es relevante porque permitirá determinar la influencia significativa de los recursos digitales en el proceso de aprendizaje del curso Quechua en dos dimensiones específicas del proceso de aprendizaje: la motivación y el rendimiento académico. Como sabemos, el aprendizaje es un proceso que es determinado por diversos factores, ello determina que un estudiante aprenda de manera significativa o aprenda al vacío. Entre esos factores que repercuten en el aprendizaje, evidentemente se encuentra la motivación y el rendimiento académico como parte integral del proceso de aprendizaje escolar. Varios autores coinciden que la escuela, la comunidad y la familia son variables y factores asociados al aprendizaje escolar (Cornejo y Redondo, 2007). También La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura en su tercer estudio comparativo y explicativo expone tres factores asociados que influyen en el aprendizaje de los alumnos: Estudiante y familia; Docentes y prácticas pedagógicas y recursos y características de la escuela (UNESCO, 2015). En dicho estudio se enfatiza en la motivación que posee el alumno como motor para el logro



de aprendizajes, además que las prácticas pedagógicas y recursos utilizados por el docente influyen en el rendimiento académico. La motivación del estudiante es modificada de acuerdo a los estímulos que se le presentan siendo estas externas o internas, por lo que influenciará en el interés de aprender (Marques (1998)). Por otro lado, las habilidades, conocimientos, actitudes y valores desarrollados por el alumno determinan el rendimiento académico en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

También la presente investigación pretende contribuir en la expansión de conocimientos de nuestros docentes y en la motivación para que puedan hacer uso de los recursos digitales de gamificación online en sus sesiones de aprendizaje, para lo cual presentamos tres recursos digitales gamificados, es decir que tienen características de videojuegos, por lo que son excelentes motivadores por las mismas características que presentan, estos son: Ahaslides, Kahoot y Quizizz. Dichos recursos, son online, es decir están dispuestos en la red por lo que su acceso y uso es muy sencillo para todos y que los docentes podrían explorar y aplicarlos en sus aulas considerando las razones ya expuestas.

Finalmente, el resultado de la investigación no solo nos permitirá determinar la influencia significativa que los recursos digitales de gamificación online ejercen sobre el proceso de aprendizaje de un curso en específico, sino que también nos servirá para brindar recomendaciones a nivel institucional, metodológico a nivel de docentes, de usabilidad y logístico analizando las dificultades que implica su aplicación.

## **1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1. Objetivo general**

Determinar la influencia de los recursos digitales de gamificación online en el proceso de aprendizaje del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, 2023.



### 1.5.2. Objetivos específicos

- Establecer la influencia del uso de los recursos digitales de gamificación online en la motivación escolar para el aprendizaje del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, 2023.
- Establecer la influencia del uso de los recursos digitales de gamificación online en el rendimiento académico escolar del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, 2023.



## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

#### 2.1. ANTECEDENTES

##### 2.1.1. Internacional

López (2021) en la tesis denominado “La gamificación como estrategia para mejorar los procesos de aprendizaje en el curso medicina deportiva” buscó proponer una estrategia didáctica que mejore los procesos de aprendizaje del curso, con un enfoque cualitativo y método no probabilístico, la muestra fue de tres grupos de estudiantes del curso con 40, 39 y 37, concluyendo que los estudiantes se sienten motivados al participar de juegos de competencia, trabajo en equipo y los estímulos que brindan los recursos y ello contribuye al proceso de su aprendizaje.

Espinales y Virginia (2017) realizaron una investigación con el objetivo de proponer la gamificación como una estrategia en aula, a través del uso de la plataforma Rezzly. Es de tipo Investigación-Acción con un diseño descriptivo y correlacional en la que participaron 98 estudiantes del 1er grado con una muestra de 49 alumnos, concluyó que existe una correlación entre la aplicación de la estrategia de Gamificación y el desarrollo de la competencia matemática favoreciendo significativamente el aprendizaje.

De la misma manera, Rondal(2021) en la investigación realizada , buscó crear una propuesta para el desarrollo de operaciones básicas en matemáticas desde el enfoque de gamificación. El tipo de investigación es proyectiva con diseño de campo. Se aplicó un cuestionario para diagnosticar técnicas y estilos a



137 estudiantes de los 9nos años y a 12 docentes de la Institución educativa “Santiago de Guayaquil”, aplicando el recurso “Serpie Matic”, donde se logró generar una propuesta pedagógica para el proceso de enseñanza y aprendizaje haciendo uso de recursos de gamificación.

### **2.1.2. Nacional**

De la Torre (2020) en la tesis denominada “Gamificación como estrategia para mejorar la enseñanza-aprendizaje de Historia en cuarto de secundaria en un colegio limeño”, tuvo el objetivo de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del curso. La investigación fue de tipo cuantitativo y cuasi experimental, con una población de 30 alumnos del 4to grado y una muestra de 13 alumnos. El recurso de gamificación utilizado fue Quizizz y el resultado obtenido fue que esta aplicación contribuye a mejorar el rendimiento académico así como la motivación pues genera receptividad positiva en los alumnos no solo por sus características gamificadas, sino también por el beneficio que conlleva en la contribución del aprendizaje de los estudiantes.

De la misma manera, Sosa (2021) realizó una investigación en Piura con el objetivo de demostrar que la propuesta de gamificación mejora la motivación y el nivel de logro en el aprendizaje de ecuaciones lineales con estudiantes de 1° y 2° de secundaria, haciendo uso del aplicativo Classraf, en un contexto de educación virtual, la metodología aplicada de un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo y correlacional con un diseño de investigación cuasi experimental, con una población de 145 estudiantes y 105 alumnos de muestra de la IE particular de mujeres Santa María de Piura. Se llegaron a las siguientes conclusiones: la propuesta de gamificación influye directamente en la mejora de la motivación y



el nivel de logro de los aprendizajes

Anicama (2020) en la tesis denominada “Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la universidad autónoma del Perú”, buscó identificar la influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes del curso de psicoterapia conductual cognitiva. La investigación es de tipo cuantitativo con un diseño cuasi experimental, donde intervinieron 60 participantes del octavo semestre divididos en dos grupos, en la que se concluye que la aplicación de la gamificación influye significativamente mejorando el rendimiento académico.

También tenemos a Suel (2022) en la tesis denominada “Gamificación como Motivación para el Aprendizaje en Aulas Virtuales” se busca determinar la influencia de la gamificación como motivación para el aprendizaje en entornos virtuales. La investigación tiene un enfoque cuantitativo con un nivel causal correlacional aplicando una encuesta virtual a 113 escolares del 5to y 6to grado de primaria para el diagnóstico y aplicando actividades de gamificación diversas en el proceso de enseñanza. El resultado fue que las herramientas de gamificación influyen en la motivación para el aprendizaje virtual.

De forma similar Chero (2022) en su tesis realizada, plantea determinar el nivel de influencia de la gamificación en el proceso de aprendizaje en aulas híbridas, dicha investigación tiene un enfoque cuantitativo y diseño cuasi experimental, el cual ha tomado a 44 estudiantes como población y muestra, 22 en cada grupo, se obtiene que la aplicación del recurso de gamificación Quizizz eleva los niveles de motivación donde casi el 90% de los evaluados se ubicaron en rangos positivos altos.



García (2019) en la investigación realizada en la ciudad de Lima, buscó establecer la relación entre la gamificación y las competencias matemáticas con un enfoque cuantitativo y diseño no experimental, con una población y muestra de 116 alumnos del 6to grado, donde concluye que la relación entre el uso de gamificación y las competencias matemáticas son significativas, pues contribuye que el aprendizaje en el área de matemáticas sea sencillo y divertido.

Finalmente Montoya (2022), en la tesis “Propuesta de una estrategia de gamificación para mejorar las habilidades matemáticas en los estudiantes del 1° de secundaria”, se busca diseñar una propuesta de estrategia de gamificación, esto con un enfoque de investigación cualitativo y diseño no experimental de corte transversal. La muestra consta de 28 estudiantes del 1er grado, 3 docentes y un directivo de una población total de 252 alumnos. Se aplicaron cuestionarios y tres herramientas de gamificación, logrando diseñar una estrategia de enseñanza y aprendizaje basada en la gamificación.

## **2.2. MARCO TEÓRICO**

### **2.2.1. Recursos digitales de gamificación online**

Antes de hablar sobre los recursos digitales de gamificación online propiamente dicho, es importante contextualizar el concepto de recursos digitales, pues este ha ido modificándose a lo largo de los años.

Calidad e innovación de la Universidad de Navarra, presenta un artículo denominado “Recursos digitales”, donde define un recurso digital como cualquier elemento que se encuentre en forma digital y que se pueda almacenar en un dispositivo electrónico y acceder de manera directa o por la red, además estos recursos digitales son diversos, desde vídeos, podcast de audio, PDFs,



presentaciones, libros digitales, juegos, información en páginas web y hasta redes sociales. (Universidad de Navarra, 2017). En la actualidad podríamos ampliar la gama de estos recursos digitales como los sistemas de videoconferencia que se popularizaron en la pandemia, los recursos colaborativos online y finalmente los recursos que se vienen desarrollando con nuevas tecnologías como la inteligencia artificial y realidad aumentada. Estos recursos digitales han sido incorporados en la educación de manera progresiva y desde hace ya varios años atrás, es así que ahora se habla de recursos educativos digitales (RED) como herramientas de apoyo para el docente. Álvarez (2021) menciona que los recursos educativos digitales son recursos interactivos y dinámicos, que presentan diferentes elementos multimediales como las imágenes, sonidos, videos, animaciones y que facilitan el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

Por su parte García (2010) menciona que estos recursos se convierten en educativos siempre y cuando tengan una finalidad educativa. Muchos de estos recursos digitales son de gran beneficio para el aprendizaje al brindar medios de información visuales, auditivos, interactivos, etc. Según Venegas (2017) estos recursos resultan muy útiles sobre todo para estudiantes que tienen dificultad para concretarse, pues tienen un gran impacto en la motivación del estudiante.

En general podemos definir que los recursos digitales educativos son elementos o materiales en formato digital que apoyan al docente en el proceso de enseñanza de un curso; cuando el docente utiliza un video, música, imagen, ppt, documento, un entorno virtual, etc. para generar interés, motivación, extraer saberes previos, informar o fortalecer un contenido en su clase está utilizando un recurso digital educativo. Para fines de la investigación se estará utilizando recursos digitales dispuestos en la red, es decir de manera online, específicamente



aquellos que estén diseñados lúdicamente para apotar en el proceso de aprendizaje de los estudiantes a ello se conocen como recursos digitales de gamificación online.

El término gamificación es relativamente nuevo, y de hecho la Real Academia Española (RAE) no lo incluye todavía, en lugar de ello recomienda usar el término ludificación. Este término deriva del término anglosajón gamification (game), que significa ludificación o juego, por lo tanto, la gamificación se relaciona con el desarrollo de elementos del juego, el desarrollo de actividades de tipo juego que promuevan la participación, la motivación y la resolución de manera lúdica. (Contreras & Eguia, 2016). El concepto fue definido por Deterding, Dixon, Khaled y Nacke en el artículo "Gamification: Toward a definition" y se refiere de manera concreta al uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son de juego. (Deterting et al., 2011). Según Contreras & Eguia (2016). La gamificación puede entenderse como el uso de elementos y mecanismos del juego, así como de la utilización de técnicas de diseño de juegos en situaciones no lúdicas, para mejorar la experiencia de las personas, su compromiso, su fidelidad y generar diversión en la persona. La gamificación incorpora componentes de un juego digital o videojuego estándar para llevar al usuario, a través de acciones definidas y manteniendo una alta y motivación constante. Esta capacidad de retener es llamada jugabilidad o gameplay (Contreras & Eguia, 2016). Estos componentes se conocen como "patrones de diseño de la interfaz del juego", estos patrones incluyen logros, avatares, insignias, colecciones, combate, contenido, desbloqueo, regalos, tablas de clasificación, niveles, puntos, misiones, gráficos sociales, equipos y bienes virtuales (Borrás, 2015).



La gamificación es también una propuesta metodológica novedosa de enseñanza y aprendizaje conocida como “Aprendizaje basado en juegos”, que lleva la mecánica de los juegos al ámbito de la educación con la finalidad de contribuir en la mejora de resultados de aprendizaje, facilita la captación e interiorización de conocimientos de una forma divertida y potencia el desarrollo de habilidades. La teoría que sustentaría a la gamificación como estrategia de aprendizaje y enseñanza es el constructivismo, pues uno de sus principios es fomentar la participación del estudiante como principal sujeto de conocimiento y el docente como un facilitador (Muños & Ramos, 2019). Al hablar de la gamificación como propuesta pedagógica en el proceso de enseñanza y aprendizaje es también pensar de manera integradora, según Contreras & Eguia(2016), pues se tiene que tener en consideración estos agentes: nuestro público objetivo, es decir los alumnos en específico con quienes pensamos utilizar los recursos gamificadores, pues no es lo mismo aplicarlos en 1er grado o 5to grado; su desarrollo psicosocial, emocional y cognitivo, pues se desarrollan de manera distinta; por otro lado se encuentran los docentes que cumplen dos funciones importantes: facilitador y representante y de las competencias tecnológicas y digitales que poseen; los objetivos de aprendizaje, el diseño de las actividades, etc. Finalmente, como último agente a considerar es la organización en las Instituciones educativas, pues para su aplicación será clave, de ello depende la infraestructura, los recursos con las que se cuenta y las directrices y normas para las relaciones interpersonales dentro del aula.

Por todo lo expuesto, se afirma que la gamificación es el uso de recursos y elementos digitales con diseño de juego y que actualmente se viene incorporando al sistema educativo dentro de los procesos de enseñanza y



aprendizaje como una estrategia que favorece el aprendizaje, ya que fomenta la motivación, el interés y la participación en el estudiante. Para la presente investigación se utilizarán tres tipos de recursos digitales de gamificación online: gamificadores para presentaciones, gamificadores para actividades en general y gamificadores para cuestionarios o evaluaciones.

### 2.2.1.1. Gamificación para presentaciones

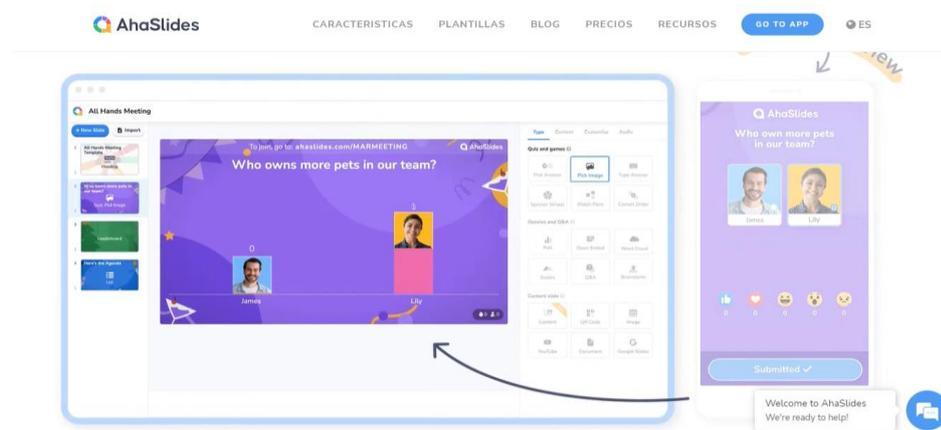
En palabras de Bravo (2005), un presentador son programas o aplicaciones cuya finalidad es diseñar y crear apoyos visuales para transmitir información relevante permitiendo estructurar la información en ideas claves, datos relevantes, resultados, etc. y transmitirla de forma llamativa, activa y sencilla.

Si bien es cierto, en la actualidad, existen diversos programas de escritorio como: Power Point, Slides, Prezi, etc., sin embargo, la tendencia es migrar al uso de plataformas online, en ese sentido y por el objeto de nuestra investigación elegiremos a AhaSlides por ser una plataforma de presentaciones online que incorpora la gamificación como parte de su sistema y diseño.

Uno de los recursos de presentación gamificado que aplicaremos será **AhaSlides** que es una herramienta de presentación interactiva orientado a recuperar la atención y eliminar la distracción. Tiene un diseño y metodología orientado a la gamificación, donde el presentador, es decir la persona, es la estrella del espectáculo, no el software. (AhaSlides, 2022)

## Figura 1

### *Página de inicio del sitio web de AhaSlides*



AhaSlides tiene las siguientes características y herramientas:

- Rueda giratoria: Permite agregar entradas y generar salidas aleatorias.
- Sondeo: Permite obtener opiniones de la audiencia en tiempo real sobre un tema en clases, a través de encuestas, escalas, nubes de palabras.
- Cuestionarios y juegos en vivo: Se puede evaluar un tema con una prueba en vivo tipo test corto, donde los jugadores compiten entre sí para ocupar un lugar en el podio. Las preguntas pueden incluir imagen, audio y hasta videos.
- Preguntas y respuestas en vivo: Los alumnos pueden formular preguntas al docente durante las presentaciones de un tema y este contestarla cuando sea oportuno, de manera que los alumnos ya no queden con dudas.
- Edición: Permite importar presentaciones de otros entornos como Power Point o google slides y trabajar de forma colaborativa con otra persona.



- Personalización: En esta parte el docente puede personalizar los colores, el diseño de las diapositivas, fondos de imagen y agregar música o audio.
- Audiencia: Los alumnos pueden participar de las actividades haciendo uso del celular o cualquier otro dispositivo con conexión a internet. La cantidad que pueden unirse a las actividades, en modo pago son hasta 10 mil personas y 7 en modo gratuito.
- Posterior al evento: Permite visualizar un informe completo de la participación de la audiencia, descargar los datos de respuesta, exportarlos en formato de Excel.

#### **2.2.1.2. Gamificación para actividades**

Una sesión de clase tiene una serie de actividades en el proceso pedagógico, tales como: actividades para motivar, recoger saberes previos, generar participación, reforzar, retroalimentar, o evaluar. El recurso digital de gamificación online que se utilizará para poder gamificar las actividades dentro de una sesión, principalmente aquellos que impliquen la recuperación de los saberes previos, la aplicación (retroalimentar y reforzar) de los aprendizajes, así como la evaluación de proceso, es decir aquello que recibe una retroalimentación al equivocarse en una pregunta, para ello utilizaremos Kahoot que permitirá coadyuvar en el proceso de aprendizaje. Las actividades se pueden realizar en cualquier lugar, presencial o de manera virtual, utilizando cualquier dispositivo con conexión a Internet, pero principalmente desde un celular. (Kahoot, 2022). Kahoot comparte el enfoque con el que la plataforma ha sido diseñado, menciona que como parte de su misión es fomentar el aprendizaje de

nuevas habilidades, a través de la curiosidad y el juego.

## Figura 2

### *Página de inicio del sitio web de Kahoot*



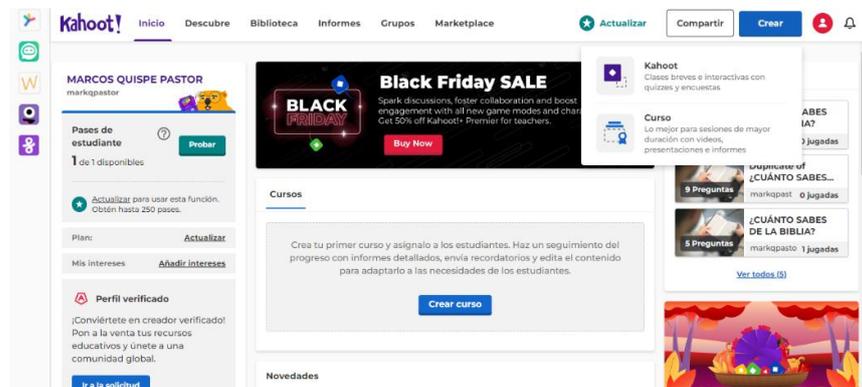
Las características y herramientas que posee esta plataforma lo encontramos en la página de la empresa en la sección de schools/how-it-works y en el menú principal kahoot en la educación. Las características que mencionaremos en su mayoría serán en su versión básica o gratuita.

- Para el creador o docente: Permite crear Kahoot. Los kahoot se pueden crear con dos tipos de preguntas en su versión gratuita: quiz y verdaderos y falso. Los tipos de preguntas que incluye esta plataforma son: imágenes con respuestas, encuestas, rompecabezas, respuestas cortas, deslizar.
- Para el jugador o alumno: Permite participar de las actividades en vivo, a través del uso de los celulares, las respuestas que se dan son con figuras geométricas y ser retroalimentada, permite jugar de forma individual o en grupos, permite agregar un temporizador, conocer su puntaje durante el proceso, conocer el ranking que ocupa al final de la actividad. Permite ingresar hasta 40 participantes simultáneamente en su modo básico o gratuito.

- Informes y evaluación: Permite descargar informes en una hoja de cálculo con información procesable sobre el desarrollo de cada actividad o curso.
- Compartir y organizar: Permite compartir con entornos colaborativos como: Microsoft Teams, Google Classroom, Remind y Apple Schoolwork.

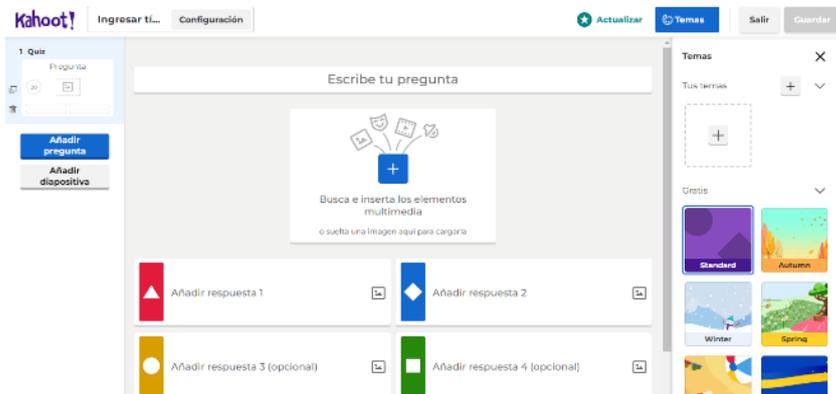
**Figura 3**

*Entorno principal de creación de la plataforma*



**Figura 4**

*Entorno para la creación de un Kahoot*



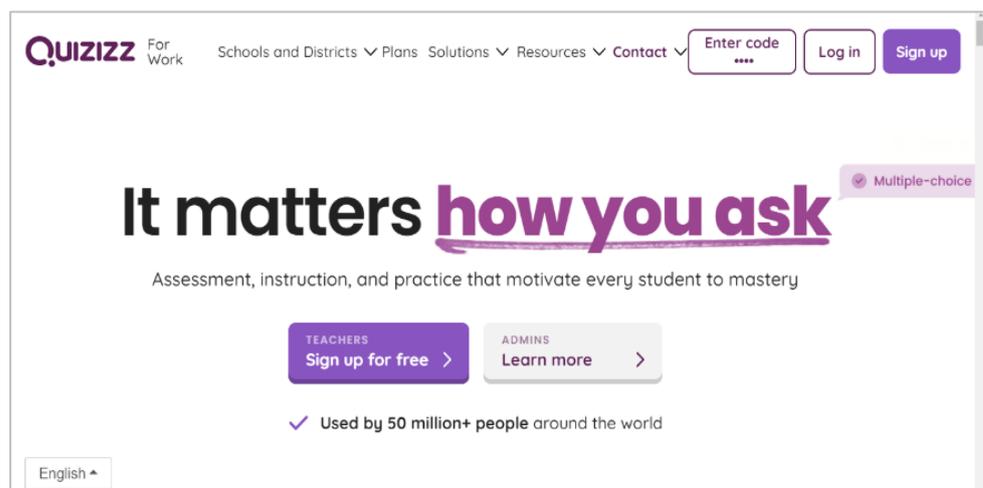
### 2.2.1. 3. Gamificación para evaluaciones

Uno de los procesos pedagógicos más importantes que permite corroborar los conocimientos asimilados, es la evaluación de proceso o final. La plataforma que proponemos permite realizar cuestionarios de manera personalizada para aplicarlos en cualquier etapa de los procesos pedagógicos. Para el fin de esta investigación, utilizaremos la plataforma Quizizz que nos permitirá evaluar los conocimientos y será una de las formas de evidenciar el aprendizaje, a través de una evaluación final.

Este recurso se puede utilizar para realizar evaluaciones formativas y sumativas, tareas para el hogar, revisar avances, práctica independiente y grupal. Esta definición nos permite tener una idea principal de la función de esta plataforma, siendo Quizizz un recurso enfocado a las evaluaciones de cualquier tipo, pero con diseño gamificado.

#### Figura 5

*Página de inicio de Quizizz*

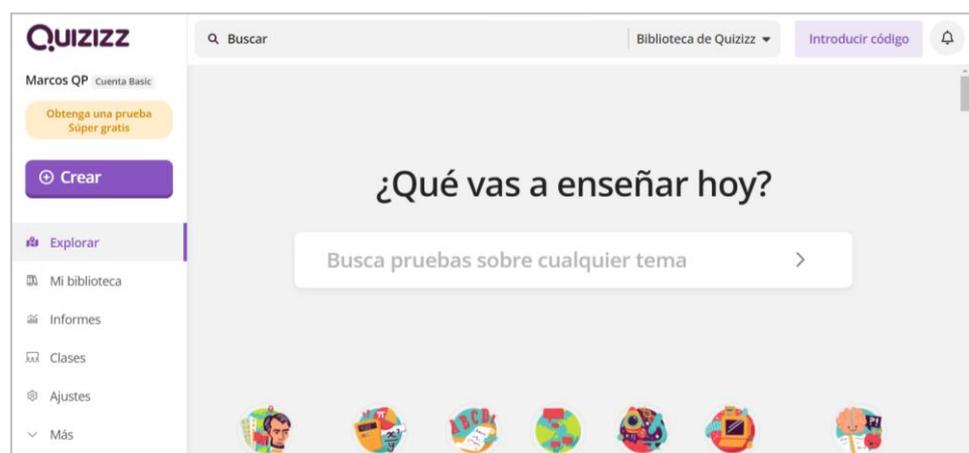


Se puede visualizar las características que tiene esta plataforma en la página de planes de la misma plataforma, las cuales mencionamos.

- **Rol docente:** El docente puede crear lecciones y exámenes. Las lecciones a diferencia de las evaluaciones incluyen diapositivas para poder incluir información y tipos de cuestionarios de manera combinada.
- **Plantillas diversas:** Se puede utilizar plantillas que se eligen por curso o tema, luego modificarlas y adecuarla a lo que necesitamos.
- **Tipos de preguntas:** Permite crear evaluaciones con diversos tipos de preguntas. En el modo gratuito tendremos solo 4 tipos de preguntas habilitadas: Preguntas abiertas, rellenar, dibujar, opciones múltiples y encuesta.
- **Entrega:** Participar en cuestionarios en vivo o se podría programar la realización de la evaluación. Puede agregar temporizadores y reasignar las evaluaciones caducadas.

## Figura 6

*Entorno principal de la creación de Quizizz*





### 2.2.2. Procesos de aprendizaje

Conceptualizar el aprendizaje no es una tarea sencilla, pues existen muchos postulados y teorías que intentan explicar qué significa aprender, a ello se le suma la complejidad de la cognición y del pensamiento del ser humano y los cambios culturales y sociales en un contexto determinado de la historia. En principio mencionaremos una de las primeras postulaciones que intenta explicar qué es el aprendizaje del ser humano. La siguiente concepción se ha aceptado de manera convencional, por muchos años, aún hasta nuestros días, y es que el aprendizaje se concibe como una adquisición de datos y procedimientos que pueden ser utilizados en la práctica (Saljö, 1979 en Gonzáles, 1997). J. Piaget entiende el aprendizaje, desde un enfoque más psico-biológico, como un proceso constructivo por el cual la persona asimila lo nuevo a sus esquemas mentales, lo organiza y lo acomoda a una situación con un nuevo equilibrio activo, finalmente se reorganiza él mismo como sujeto para manifestarlo en acciones concretas. (Piaget, 1973 en Daros, 1990). Finalmente, Arias, (2005) manifiesta, de manera más integradora, que es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, este puede ser a través del estudio, la enseñanza o la experiencia.

Analizando estos aportes entendemos que el aprendizaje es la adquisición e interiorización de los conocimientos que experimenta la persona en el proceso de toda su vida de manera consciente. Los conocimientos que vamos adquiriendo son de muchos tipos desde la experiencia con la realidad que nos rodea, la interrelación social, el conocimiento científico, filosófico, espiritual y el autoconocimiento.



Finalmente debemos de entender que el aprendizaje es un proceso, pues para poder aprender se realiza una serie de procesos desde el primer contacto con la información hasta la asimilación y la puesta en práctica de un conocimiento de manera muy particular por cada ser humano. Siguiendo esa línea J. Piaget considera que el conocimiento no es una copia sensorial y fiel de lo nos rodea, es decir de la realidad, sino que hay un proceso por el que pasa y que resulta de la asimilación que la persona realiza por medio de sus propios esquemas cognitivos dándole significado y tomándolo como parte de él. En tal sentido J. Piaget postula que el aprendizaje pasa por un proceso de adquisición del conocimiento y termina en un esquema de equilibrio. Estos procesos son: asimilación, desequilibrio, adaptación, acomodación y finalmente para llegar a un nuevo equilibrio. Piaget enfatiza que asimilar un objeto a unos esquemas consiste en conferir significaciones que nace de la interrelación con la realidad, luego se genera desequilibrio en los conocimientos previos y para poder entender ese nuevo conocimiento y darle y significado lo adapta con sus esquemas mentales existentes para finalmente buscar un equilibrio e interiorizar como parte suyo. (Piaget, 1973 en Daros, 1990).

Un enfoque más ligado a la Psicopedagogía es la que dan Pozo y Monerreo, en la cual, un proceso de aprendizaje, pasa por al menos nueve etapas de manera progresiva: motivación, interés, atención, adquisición, comprensión e interiorización, asimilación, aplicación, transferencia y finalmente culmina con la evaluación (Pozo y Monereo, 1999 en Yañez, 2016).

El proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula desde el enfoque de competencias planteado por el del Ministerio de la Educación (MINEDU) pasa por procesos pedagógicos y cognitivos, siendo los procesos pedagógicos las



estrategias de enseñanza y los procesos cognitivos las estrategias de aprendizaje (MINEDU, 2022). Eminentemente el aprendizaje dentro de una sesión de clases, está íntimamente ligado tanto a los procesos pedagógicos y a los procesos cognitivos, no pueden ir separados la enseñanza del aprendizaje y viceversa. Los procesos pedagógicos que mencionan las guías y orientaciones del MINEDU y que se deben de incluir dentro de una sesión de clase son: Motivación, recuperación de los saberes previos, conflicto cognitivo, procesamiento de la información, aplicación, transferencia, reflexión y culminando con la evaluación.

Varios autores han coincidido que la escuela, la comunidad y la familia son factores influyentes y determinantes en el proceso de aprendizaje. (Brunner & Elacqua, 2004 en Cornejo & Redondo, 2007). Respecto a los factores de familia son factores estructurales como: el nivel socioeconómico, el nivel educativo de los padres, las condiciones de alimentación y las posibilidades de acceso a la educación; también hay factores no estructurales como: la perspectiva y aspiraciones que tiene los padres sobre sus hijos, el clima en el hogar y las relaciones de convivencia dentro de la familia que influyen de manera directa en el estudiante. Analizando el factor de la comunidad, son variables influyentes: la pobreza, la violencia en el lugar donde viven, los niveles de participación y en actividades voluntarias, niveles de confianza entre los miembros de la comunidad y la escuela. Finalmente, respecto al factor de la escuela, son elementos determinantes para influenciar en el proceso de aprendizaje, la organización que existe en la institución educativa y los procesos didácticos en el aula de clases. La organización escolar tiene que ver con el liderazgo, el clima institucional general, el sentido de misión que se comparte y la participación de la comunidad educativa. En los procesos instruccionales se encuentran las expectativas que tienen los



docentes sobre sus estudiantes, adecuada gestión curricular, la organización en el aula, las formas de trabajo, clima de aula, uso adecuado de materiales y recursos educativos, pluralidad y calidad de la didáctica, es decir la metodología, estrategia que pudiera utilizar el docente que repercutirá en la dimensión de rendimiento académico y ello al aprendizaje de manera directamente proporcional. Respecto del uso de recursos tecnológicos o recursos digitales que el docente podría utilizar cabe señalar que ello dependerá de las competencias tecnológicas y digitales que posee el docente, en este sentido la reflexión que hacemos es que no todos nuestros docentes poseen dichas capacidades, ello fue notorio en la pandemia, es por ello que recalcamos la necesidad de seguir fortaleciendo tales competencias para seguir contribuyendo en el proceso de enseñanza y aprendizaje y la incorporación de estos en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Por su lado La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en el tercer estudio comparativo y explicativo realizado el año 2015 exponen tres factores asociados que influyen en el aprendizaje de los alumnos: Estudiante y familia; Docentes, prácticas pedagógicas y recursos y características de la escuela. El análisis que se hace en el informe es similar a lo expuesto en líneas arriba, solo quisiera puntualizar que un factor de aprendizaje principal se encuentra en el mismo estudiante, pues como veremos a continuación, el alumno tiene motivaciones internas como el interés personal, las expectativas sobre el curso, las competencias personales, etc. estos alientan y lo mueven a aprender, además UNESCO enfatiza la importancia del uso de los recursos tecnológicos como recursos didácticos y estratégicos que pueden utilizarse y favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. Ello denota que el uso de las tecnologías desde los equipos, herramientas y recursos digitales, etc. ha



ido posicionándose como parte influyente en la educación a través de los años.

Es innegable que todos estos factores influyen de forma directa o indirecta en el proceso de aprendizaje y ello se evidenciará en el estudiante, a través del rendimiento académico que obtenga como las notas y niveles de logro en diferentes áreas curriculares, sino también de manera integral en la persona, en las acciones, valores, aptitudes, actitudes y habilidades que demuestre a lo largo de su vida.

### **2.2.2.1. Motivación escolar**

La RAE define la motivación como un “conjunto de factores internos y externos que determinan en parte las actuaciones de una persona”. Marques (1998) conceptualiza la motivación como un estado dinámico de la persona y que incita, motiva de manera deliberada y consciente a elegir una actividad y por ende a comprometerse con ella y a perseverar hasta lograr su objetivo. Al centrarnos más sobre la motivación en el campo educativo podemos encontrar concepciones similares de varios autores sobre la motivación escolar tales como la predisposición que tiene el docente sobre el alumno, interés del docente de lo que se quiere enseñar y llevarlo a participar activamente en los trabajos escolares; también la motivación escolar como mover al alumno a aprender y crear las condiciones necesarias para su logro coadyuvando en la resolución de barreras o dificultades que se oponen para ello. (Suárez 1980, Barriga 1998 en Alfaro & Chavarría, 2002).

En ese sentido entendemos que la motivación escolar debe partir del interés del estudiante, fomentar la participación, crear las condiciones



y guiar al estudiante para el logro de los aprendizajes; la motivación debe de partir de la realidad del estudiante, pues la motivación se incrementa con las experiencias de éxito y disminuye con las experiencias de fracaso, por lo que se recomienda que los docentes deben de partir en base a la realidad y contexto específico para motivar a sus estudiantes. Una buena motivación parte del saber y ser conscientes sobre las fortalezas y debilidades que posee cada uno de nuestros alumnos. La actuación del maestro resulta más relevante al identificar casos de estudiantes que han tenido un pasado de continuos fracasos, estimulándolos, a través de actividades que vayan desde lo más sencillo a lo más complejo (Yañez, 2016). La motivación escolar debe ser siempre constante a lo largo del proceso de enseñanza y aprendizaje no es algo momentáneo, debe de ir más allá de la preparación y preocupación por iniciar con una canción o un video una sesión de clase, está constituida más bien por un conjunto de elementos que constituye el ambiente físico, social y emocional de la clase. (García y otras, 2001 en Alfaro & Chavarria, 2002).

En el artículo “El proceso de aprendizaje: fases y elementos fundamentales”, publicado por P. Yañez , señala que existen una motivación primaria o directa y otra secundaria o indirecta. La motivación primaria es más fuerte debido a que busca satisfacer necesidades a corto plazo y mediano plazo como comprar un simple caramelo o aprobar un curso y la secundaria es más débil porque busca retribuir necesidades a largo plazo como culminar los estudios o conseguir un trabajo. Marques (1998) clasifica la motivación de manera clásica y del cual se conoce convencionalmente, motivación interna y motivación externa. La



motivación interna son los factores que vienen del mismo alumno como sus perspectivas, sus expectativas, sus experiencias de fracaso o de éxito y la motivación externa, que tiene que ver con las acciones que el docente propone para interesar al alumno, los tipos de actividades que genera y su alternancia, la organización de la clase, la metodología que aplica y los estímulos novedosos que pueda presentar, por otro lado están los agentes y situaciones que afectan de manera directa o indirecta al estudiante como: la familia, la sociedad y la cultura. Evidentemente P. Marques toma los postulados cognitivistas que postulan que existen tres formas de motivación interna o intrínseca: motivación movido por la curiosidad, que satisface el deseo de novedad y de ello surge el interés, de la competencia, es decir la necesidad de controlar la situación o el ambiente por el cual aparecerá el interés por el trabajo y el rendimiento, de reciprocidad que es la necesidad de accionar de acuerdo con las demandas de la situación. (Brunner 1966 en Carrillo & et al , 2009).

Los indicadores para evidenciar si un alumno tiene o no motivación a la hora de aprender se resumen en varias investigaciones, alineado a nuestra investigación propuesta hemos tomado en consideración como base principal a la investigación realizada por Pintrich y Schunk titulado “Motivación en contextos educativos teoría, investigación y aplicaciones” donde concluyen una serie de indicadores motivacionales en los alumnos como: la elección de la tarea o interés, el esfuerzo, el tiempo y el logro. (Pintrich & Schunk ,2006 en Jaimes 2018). El interés es el punto de partida para la atención y las ganas de aprender, pues satisface las necesidades de la persona. Marina (2013) acota que el interés de los alumnos puede ser



dirigido en la elección de las tareas o actividades a realizar, las cuales pueden estar centradas en el interés o necesidades del alumno, pero también en el cumplimiento de los objetos curriculares. Todo aprendizaje implica el esfuerzo del alumno, si el alumno se encuentra motivado, podrá conseguir el éxito o lograr los objetivos que nos hemos trazado. El adolescente es por desarrollo competitivo, es decir le gusta la competencia y el esfuerzo suma en ello. El tiempo es otro indicador de la motivación escolar, ello se evidencia en la constancia en el trabajo, en el logro de un objetivo, también cuando el estudiante logra entregar sus tareas o actividades en los tiempos establecidos, sobre todo cuando se enfrenten a retos o dificultades nuevas o diferentes.

#### **2.2.2.2. Rendimiento académico escolar**

Muchos investigadores han conceptualizado el rendimiento académico con un enfoque productivo económico e industrial, muestra de ello se hace mención a términos como aprovechamiento, desempeño, eficacia o eficiencia, por consiguiente el rendimiento académico será el resultado del esfuerzo del estudiante evidenciado en las notas o calificaciones que obtiene en un curso, área o periodo académico específico. (Bolaños 1997; Tejedor, 1998 en Grasso, 2020).

Sin embargo, hoy en día entendemos que el rendimiento académico de un alumno no solo se evidencia con una nota cuantitativa o cualitativa, en ello confluyen una serie de factores que hacen un poco más completa evidenciar si un alumno tiene un buen rendimiento académico, en ese sentido tenemos a Edel (2003) con una definición un poco más amplia,



en el que se considera al rendimiento académico como un:

*“Constructo susceptible de adoptar valores cuantitativos y cualitativos, a través de los cuales existe aproximación a la evidencia y dimensión del perfil de habilidades, conocimientos, actitudes y valores desarrollados por el alumno en el proceso de enseñanza y aprendizaje”. (Pg. 13)*

Al entender de esta manera, se tiene que considerar los factores que influyen en el rendimiento académico, a través de variables como: características del mismo sujeto, grupo familiar o grupos sociales en los que interactúa de forma cotidiana como lo académico, es decir todas aquellas características que son propias del ámbito escolar, el curso, la complejidad; pedagógico, asociadas a las formas y métodos utilizados al momento de enseñar, la didáctica seleccionada, las formas de evaluación, la motivación, los hábitos de estudio, etc. (Tejedor et al, 1998 en Grasso, 2020).

Concluimos que el rendimiento académico es el resultado observable de las habilidades, conocimientos, actitudes y valores que se pueden demostrar o evidenciar de forma cuantitativa o cualitativa considerando una serie de factores en su resultado.

### **2.2.2.3. Organización curricular del curso Quechua**

El quechua es el segundo idioma más hablado en nuestra nación, generalmente en las regiones Centro y Sur del Perú. De acuerdo al último Censo Nacional realizado el 2017 son 3 millones 375,682 personas hablan quechua eso representa el 13.9% son quechua hablantes de la población total (INEI 20117).



Con la Resolución Ministerial N° 519-2018-MINEDU, se gesta el Modelo de Servicio Educativo Intercultural Bilingüe (MSEIB), que tiene como objetivo principal ofrecer el servicio educativo considerando lo cultural, lingüístico y de calidad que respondan a los diversos contextos socioculturales de nuestro país buscando mejorar el logro de aprendizaje de los estudiantes de poblaciones originarias e indígenas, para ello se considera tres formas de servicio pedagógico las cuales son: Educación Intercultural Bilingüe (EIB) de fortalecimiento cultural y lingüístico, EIB de revitalización cultural y lingüística y EIB en ámbitos urbanos, para atender a estudiantes originario o indígenas migrantes en contextos urbanos. La institución educativa donde realizaremos la investigación se configura en los escenarios 2 y 3 respectivamente con estudiantes que tienen como lengua originaria el quechua Chanka, pero también utilizan el castellano para comunicarse prioritariamente y estudiantes que hablan castellano como primera lengua, pero comprenden y hablan el quechua Chanka con cierta dificultad. Las competencias y capacidades del curso es lo mismo que el área de Comunicación que se detalla en la tabla Nro.

### Tabla 1

*Competencias, capacidades y estándares de aprendizaje del curso*

#### *Quechua*

<b>Competencia</b>	<b>Capacidades</b>	<b>Estándar de aprendizaje</b>
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"><li>• Obtiene información del texto oral</li><li>• Infiere e interpreta información del texto oral</li></ul>	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; infiere información relevante y conclusiones e interpreta la intención del interlocutor y las relaciones de poder en discursos que contienen sesgos, falacias y ambigüedades.



Competencia	Capacidades	Estándar de aprendizaje
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica:</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</li> </ul>	Se expresa adecuándose a situaciones comunicativas formales e informales y a los géneros discursivos orales en que participa. Organiza y desarrolla sus ideas en torno a un tema y las relaciona mediante el uso de diversos recursos cohesivos; incorpora un vocabulario especializado y enfatiza los significados mediante el uso de recursos no verbales y paraverbales. Reflexiona sobre el texto y evalúa la validez de la información y su efecto en los interlocutores, de acuerdo a sus conocimientos, fuentes de información y al contexto sociocultural. En un intercambio, hace contribuciones relevantes y evalúa las ideas de los otros para contraargumentar, eligiendo estratégicamente cómo y en qué momento participa.
Lee diversos tipos en lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto escrito</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto</li> </ul>	Lee diversos tipos de textos con estructuras complejas, vocabulario variado y especializado. Integra información contrapuesta y ambigua que está en distintas partes del texto. Interpreta el texto considerando información relevante y de detalle para construir su sentido global, valiéndose de otros textos y reconociendo distintas posturas y sentidos. Reflexiona sobre formas y contenidos del texto y asume una posición sobre las relaciones de poder que este presenta.
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito</li> </ul>	Escribe diversos tipos de textos de forma reflexiva. Adecúa su texto al destinatario, propósito y el registro a partir de su experiencia previa, de fuentes de información complementarias y divergentes, y de su conocimiento del contexto histórico y sociocultural. Organiza y desarrolla lógicamente las ideas en torno a un tema, y las estructura en párrafos, capítulos o apartados de acuerdo a distintos géneros discursivos. Establece relaciones entre ideas a través del uso preciso de diversos recursos cohesivos. Emplea vocabulario variado, especializado y preciso, así como una variedad de recursos ortográficos y textuales para darle claridad y sentido a su texto. Reflexiona y evalúa de manera permanente la validez de la información, la coherencia y cohesión de ideas.

Nota: Currículo Nacional de Educación Básica - CNEB 2016

En ese sentido el curso de Quechua evalúa de acuerdo a los niveles de logro establecidos para el Ministerio de Educación (MINEDU). Para el

MINEDU un nivel de logro se entiende como la medición de las capacidades y competencias establecidas teniendo como base a los estándares de aprendizaje. Los niveles de logro tienen como objetivo principal la toma de decisiones a partir de la información que se puede evidenciar en el proceso de aprendizaje. Se asocian descripciones de conclusiones con la escala de calificación en forma nominal como AD, A, B o C para obtener un calificativo. En tal sentido, no son calificativos o notas aisladas, ni promedios, ni frases sueltas, ni un adjetivo calificativo, sino es la valoración integral del logro de aprendizaje del estudiante.

**Tabla 2**

*Tabla de niveles de logro*

<b>Niveles de logro</b>	<b>Descripción</b>
AD (Logro destacado)	Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.
A (Logro esperado)	Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.
B (En proceso)	Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
C (En inicio)	Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente

Nota: CNEB - 2016- MINEDU

## **2.3. MARCO CONCEPTUAL**

### **2.3.1. Recursos digitales**

Cualquier elemento que se encuentre en forma digital y que se pueda almacenar en un dispositivo electrónico y acceder de manera directa o por la red, estos recursos son diversos, pueden ser desde vídeos, podcast de audio, PDFs, presentaciones, libros digitales, sistemas de respuesta remota, animaciones de



procesos y modelos, simulaciones, juegos, información en páginas web hasta redes sociales (Universidad de Navarra, 2017).

### **2.3.2. Gamificación**

Es el uso de elementos y mecánicas y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos o educativos, para mejorar la experiencia de las personas, su compromiso, fidelidad y generar diversión para conducir al usuario a través de acciones predefinidas y manteniendo una alta motivación por lo que posee una capacidad de retener la atención y la acción llamada jugabilidad o gameplay (Contreras & Eguia, 2016).

### **2.3.3. Aprendizaje**

Es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, este puede ser a través del estudio, la enseñanza o la experiencia (Arias, 2005)

### **2.3.4. Procesos de aprendizaje**

Es un proceso de adquisición del conocimiento y termina en un esquema de equilibrio. Estos procesos son: asimilación, desequilibrio, adaptación, acomodación y finalmente para llegar a un nuevo equilibrio. Piaget enfatiza que asimilar un objeto a unos esquemas consiste en conferir significaciones que nace de la interrelación con la realidad, luego se genera desequilibrio en los conocimientos previos y para poder entender ese nuevo conocimiento y darle y significado lo adapta con sus esquemas mentales existentes para finalmente buscar un equilibrio e interiorizar como parte suyo. (Piaget, 1973 en Daros, 1990).



### **2.3.5. Motivación**

Estado dinámico de la persona y que incita, motiva de manera deliberada y consciente a elegir una actividad y por ende a comprometerse con ella y a perseverar hasta lograr su objetivo (Marques,1998)

### **2.3.6. Motivación escolar**

Considera a un conglomerado de elementos constituidos por el ambiente físico, emocional y social, que acompañan al proceso de enseñanza y aprendizaje de manera constante; que debe ir más allá de la preparación y preocupación por iniciar con una canción o un video una sesión de clase, dejando de ser momentáneo. (García y otros, 2001 en Alfaro & Chavarria, 2002)

### **2.3.7. Rendimiento académico**

*“Constructo susceptible de adoptar valores cuantitativos y cualitativos, a través de los cuales existe aproximación a la evidencia y dimensión del perfil de habilidades, conocimientos, actitudes y valores desarrollados por el alumno en el proceso de enseñanza y aprendizaje”. (Edel, 2013, Pg. 13)*



## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La investigación se desarrolló en el distrito de Anco Huallo, provincia de Chincheros perteneciente al departamento de Apurímac. La población aproximada es de 20 mil habitantes en toda la provincia. Las actividades que predominan son la agricultura, la ganadería y el comercio. La Institución educativa José María Arguedas, se encuentra ubicada en pleno centro del distrito mencionado, es la Institución educativa más representativa de toda la provincia, ya que es la más poblada con 950 alumnos solo del nivel de educación secundaria. La elección de la Institución educativa radica en la cantidad poblacional de estudiantes, pues cuenta con varias secciones que permitirá la selección de factores homogéneos que permiten controlar los factores externos en la muestra.

El distrito de Anco Huallo tiene como capital, Uripa, la cual se encuentra ubicado al sureste de la provincia de Chincheros; es considerada como la tercera potencia comercial del departamento de Apurímac y la segunda comunidad campesina más grande a nivel nacional; tiene una población por encima de los 19 mil habitantes. Se ubica a una altitud de 3209 m s. n. m. en las faldas de su cerro principal “Ayavi”. El clima es variable con intenso calor de día y frígido en las noches propiciando la producción agrícola y ganadera. Sus límites son: Por el Sur con el distrito de Uranmarca, Norte con los distritos de Ongoy y Rocchacc, al Este con el distrito de Ranracancha y al Oeste con los distritos de Cocharcas y Chincheros.

### 3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

La elaboración de la investigación tuvo una duración de 4 meses con 7 días desde la aprobación del proyecto para su aplicación, el 20 de junio del 2023 hasta la recogida de los datos de salida propiamente dicho, el 27 de octubre del 2023. La etapa de aplicación del diseño cuasi experimental fue de I bimestre, es decir a lo largo de 8 sesiones sin contar la aplicación de los instrumentos de entrada y salida para la recolección de datos. Posterior a ello, se inició con el procesamiento y el análisis de los resultados, para la presentación del informe final y sustentación.

### 3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

En la presente investigación hemos seleccionado técnicas e instrumentos orientados al tipo de investigación que se realizará. Estas nos ayudarán a viabilizar la propuesta, así como recabar la información pertinente en las fases de pre y post test tanto en el grupo control y experimental que recibirá el estímulo o tratamiento experimental.

**Tabla 3**

*Resumen de técnicas e instrumentos para la recolección de datos*

<b>Técnicas</b>	<b>Descripción del instrumento</b>
Encuesta	Cuestionario.- Un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir (Chasteauneuf, 2009). De acuerdo a Hernández (2024) un cuestionario es un instrumento de recolección de datos aplicado sobre todo a investigación cuantitativa y pueden presentar diferentes diseños de acuerdo al propósito que se busca.
Examen o evaluación	Prueba escrita.- Las pruebas escritas son “instrumentos técnicamente contruidos que permitan a un sujeto, en una situación definida (ante determinados reactivos o ítems), evidenciar la posesión de determinados conocimientos, habilidades, destrezas, nivel de logros, actitudes, características de personalidad, etc. Son instrumentos que permiten apreciar una variable , tal como es definida la misma prueba o instrumento” (García, J. 1994, Pg. 88 como se citó en Del Águila, 2020)

Nota: Elaboración propia

**Tabla 4**

*Técnicas e instrumentos para la recolección de datos por test, grupo y finalidad.*

	<b>Técnica</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Grupo Exp.</b>	<b>Grupo Control</b>	<b>Finalidad</b>
<b>Pre test</b>	Examen o evaluación	Prueba escrita	X	X	Evaluar el conocimiento y competencias iniciales en el curso Quechua
	Encuesta	Cuestionario	X	X	Analizar la motivación inicial que tienen los alumnos en el curso de Quechua enfatizando en el uso de los recursos digitales
<b>Post test</b>	Encuesta	Cuestionario	X	X	Analizar la motivación que tienen los alumnos en el curso de Quechua luego de usar los recursos digitales de gamificación online
	Examen o evaluación	Prueba escrita	X	X	Evaluar el conocimiento y competencias en el curso Quechua luego de aplicar los recursos digitales de gamificación online.

Nota: Elaboración propia

**Tabla 5**

*Organización de la prueba escrita de entrada y salida*

<b>Secciones del examen</b>	<b>Categoría /Competencia</b>	<b>Cantidad de preguntas</b>	<b>Orden de preguntas</b>
Conocimientos básicos esperados	Vocabulario y palabras	5	P1 a P5
	números, días y meses	3	P5 a P8
	Pronombres personales e interrogativos	2	P8 a P10
Desarrollo de competencias lingüísticas	Lee diversos textos en su lengua materna	4	P11 a P14
	Escribe diversos textos en su lengua materna	4	P15 a P18
	Se comunica oralmente en su lengua materna	2	P19 a P20
<b>Total</b>		<b>20</b>	<b>20</b>

Nota: Adaptación de la UCAB, Universidad Católica Andrés Bello, (2011).

**Tabla 6***Organización del cuestionario de motivación por categoría*

<b>Categoría</b>	<b>Cantidad de preguntas</b>	<b>Orden de preguntas</b>
Atención	2	P1 a P2
Interés	7	P3 a P9
Participación	4	P10 a P13
Tiempo	7	P14 a P20
Total	20	20

Nota: Elaboración propia

### 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

#### 3.4.1. Población

La población en la presente investigación fueron todos alumnos de los grados 5to de la Institución Educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, provincia de Chincheros, departamento de Apurímac. Los grados están agrupados en siete secciones que van desde las secciones del A al G siendo en total de 150 alumnos de acuerdo a la lista de matrículas de la Institución educativa. Los estudiantes tienen características homogéneas en edad, socioeconómicas y rendimiento académico.

**Tabla 7***Cantidad de alumnos del 5to grado de secundaria.*

<b>Grado - Sección</b>	<b>Cantidad</b>
5to - A	22
5to - B	22
5to - C	22
5to - D	21
5to - E	21
5to - F	21
5to - G	21
Total estudiantes	150

Nota: Nóminas de matrícula de la Institución Educativa.

### 3.4.2. Muestra

La muestra estuvo conformada por 44 estudiantes de los grados de 5to B y C, 22 alumnos en cada sección, los cuales conformarán los grupos experimental y control respectivamente. A los alumnos del 5to B se les aplicó los recursos digitales de gamificación online para corroborar la influencia de los recursos digitales de gamificación online en el proceso de aprendizaje del curso Quechua por un periodo de un bimestre (2 meses) y los alumnos del 5to C fueron nuestro grupo control a los cuales no se les aplicó el estímulo de la experimentación. La selección de dichos alumnos fue de acuerdo al método de muestreo no probabilístico conforme a los objetivos establecidos en investigación (Hernández *et al.*, 2014) con una técnica por conveniencia o intencional que permite elegir grupos previamente establecidos con características similares para fines de la investigación (Arias, 2012). Estos grupos se formaron independientemente a la investigación, sin embargo, tienen características homogéneas tanto en edad, socio económico y rendimiento académico. Respecto a la edad todos tienen 16 años cumplidos o cerca a cumplir, en cuanto a lo socio económico en su mayoría proceden de familias que se dedican al comercio, y en lo académico, cada sección ha sido agrupada al momento de la matrícula, cumpliéndose así el criterio de homogeneidad de la muestra.

**Tabla 8**

*Cantidad de alumnos en la muestra seleccionada*

	<b>Grado - Sección</b>	<b>Cantidad</b>
Grupo experimental	5to - B	22
Grupo control	5to - C	22
Total estudiantes		44



## 3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

### 3.5.1. Tipo

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo según Sampieri (2006), pues sigue una estructura riguroso en su proceso, es lo más objetiva posible y tiene la intencionalidad de generalizar los resultados , es de nivel explicativo según Arias (2012), pues una investigación con alcance de este tipo busca responder las causas y efectos de un evento, fenómeno o hecho social y se enfoca en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables sobre el hecho de investigación. Además, es de tipo cuantitativa por la naturaleza de la información y experimental por la estrategia aplicada según Palomino, G. (2004).

### 3.5.2. Diseño

La presente investigación presenta un diseño cuasi experimental, porque se quiere identificar la forma en la que se relacionan la variable independiente sobre la variable dependiente e indagar qué es lo que esto produce con el propósito de contrastar hipótesis causales. En los diseños cuasi experimentales, el grupo experimental es aquella que recibe el “estímulo experimental” o donde se manipula la variable independiente para tener un efecto sobre la variable dependiente, mientras que en el grupo control dicho estímulo o variable independiente está ausente, por lo que la variable dependiente no se maneja o manipula, sino que se mide, evalúa o cuantifica para ver el efecto que la manipulación de la variable independiente tiene en ella (Hernández *et al.*, 2014)



### 3.6. PROCEDIMIENTO

El procedimiento para la realización del presente trabajo de investigación fue el siguiente:

- Elaboración de los instrumentos de recogida de datos y su posterior validación mediante la valoración de juicio de expertos (Ver anexo 03)
- Diseño de la unidad didáctica y 8 sesiones de aprendizaje, que incluye la unidad, con el apoyo del docente de la especialidad del curso Quechua de la misma institución educativa
- Elaboración de los contenidos de cada tema en Ahaslides, así como de las actividades que se plantearon en cada sesión de aprendizaje tanto en Kahoot y Quizizz
- Aplicación una prueba escrita de entrada al grupo experimental y control para evaluar el conocimiento y competencias iniciales en el curso Quechua en la cual se establecen 20 preguntas en total las cuales serán calificadas cuantitativa y cualitativamente de acuerdo a dos secciones: Conocimientos básicos y competencias con 10 preguntas en cada sección (Ver tabla Nro. 05).
- Aplicación de un cuestionario para analizar la motivación inicial de los alumnos en el curso Quechua centrado en el uso de recursos digitales de gamificación online que contienen 20 preguntas organizadas por categorías e indicadores de motivación escolar. (Ver tabla Nro. 06)
- Aplicación de los recursos digitales de gamificación online en el grupo experimental. Ahaslides para presentar de manera interactiva y gamificable los contenidos de las sesiones de clase. Durante la aplicación de las sesiones se hizo uso de Kahoot y AhaSlides para recuperar ideas previas, repasar y fortalecer competencias, capacidades y contenidos, realizar cuestionarios específicos de refuerzo para evaluar los contenidos de manera gamificable. Finalmente, para verificar los aprendizajes

- propuestos en la unidad se ha tomado una evaluación bimestral de manera digital haciendo uso la herramienta Quiziiz.
- Aplicación de la prueba escrita de salida al grupo experimental y control para evaluar y comparar el conocimiento final en el curso Quechua. Se establecen 20 preguntas en total las cuales serán calificadas cuantitativa y cualitativamente de acuerdo a dos secciones: Conocimientos básicos y competencias con 10 preguntas en cada sección (Tabla Nro. 05)
  - Aplicación del cuestionario de salida en el grupo experimental y control para poder verificar la influencia de los recursos digitales de gamificación online propuestos en la motivación de los alumnos. Como ya se mencionó, el cuestionario está organizado en 4 categorías de acuerdo a los indicadores soportados en el marco teórico donde se establecen 20 preguntas en total los cuales serán valorados de acuerdo al escalamiento de Likert como se muestra en la figura.

### **Figura 7**

#### *Escala de Likert*



- Revisión de las pruebas escritas en el grupo experimental y control para el registro de datos, así como la consolidación de información de la encuesta de motivación escolar en ambos grupos en hojas de cálculo de Microsoft Excel
- Procesamiento de datos, diseño de tablas y gráficos estadísticos para la presentación de resultados con el software SPSS de acuerdo a los propósitos de la investigación.

### 3.7. VARIABLES

Variable independiente. - Recursos digitales de gamificación online

Variable dependiente. - Proceso de aprendizaje del curso Quechua

**Tabla 9**

*Operacionalización de variables*

Variables	Dimensiones	Indicadores	Valoración
<b>Variable Independiente (V1):</b> Recursos digitales de gamificación online	<b>Dimensión V1:</b> -Gamificación para presentaciones	<b>Indicadores D1:</b> - Presentaciones interactivas y gamificables de las sesiones de clase con Ahaslides	No aplica
	-Gamificación para actividades	- Desarrollo de diversas actividades gamificables en clase con Kahoot y Ahaslides para activar, reforzar y recuperar conocimientos teórico prácticos del curso	
<b>Variable Dependiente (V2):</b> Proceso de aprendizaje del curso Quechua	-Gamificación para cuestionarios	- Desarrollo de evaluaciones de proceso y fin de manera gamificable con Quizizz	<b>Mixta</b> Escala de likert / escala cualitativa
	<b>Dimensión V2:</b> -Motivación escolar	<b>Indicadores D2:</b> - El uso de los recursos digitales de gamification online para la presentación de los temas, así como el desarrollo de actividades y evaluaciones fomenta la motivación del estudiante captando su atención e interés, fomentando la participación y entrega de los trabajos en el tiempo indicado.	Totalmente en desacuerdo (1) En desacuerdo (2) Más o menos (3) De acuerdo (4) Totalmente de acuerdo (5)
	-Rendimiento académico	-Conocimientos básicos esperados del idioma Quechua Chanka: Vocabularios, números, meses, días, pronombres - Desarrollo de competencias lingüísticas: lee, escribe diversos textos y se comunica oralmente en su lengua materna	AD (18-20) A (14-17) B (11-13) C (0-10)  <b>Cualitativa / cuantitativa</b> AD (18-20) A (14-17) B (11-13) C (0-10)

Nota: Elaboración propia

### 3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Para analizar los resultados se utilizaron programas informáticos como Microsoft Excel y SPSS los que permitieron procesar los datos y posteriormente analizarlos estadísticamente, valiéndonos de técnicas de la estadística descriptiva e inferencial, mediante tablas de distribución de frecuencias, promedios, media y gráficos, además de visualizar el comportamiento de las variables. La prueba de hipótesis general se realizó mediante un análisis no paramétrico bajo el método de U de Mann Whitney, ya que de acuerdo a la naturaleza de nuestra pregunta de investigación este método estadístico permite comparar si los dos grupos difieren de manera significativa respecto a sus medias en una variable (Hernández *et al.*, 2014). La contrastación de la hipótesis específica 1 se realizó bajo el método de Prueba *t* y la hipótesis específica 2 se realizó utilizando la prueba *U* de Mann Whitney de acuerdo a la prueba de normalidad aplicada.

#### Confiabilidad de alfa de Cronbach de la escala motivación escolar

**Tabla 10**

*Estadísticas de fiabilidad motivación escolar – entrada*

Alfa de Cronbach	N de elementos
.838	20

**Tabla 11**

*Estadísticas de fiabilidad motivación escolar - salida*

Alfa de Cronbach	N de elementos
.762	20

Se evidencia que el valor del alfa de Cronbach de la escala motivación escolar



tanto el de entrada y salida es 0.838 y 0.762 respectivamente. Por tanto, el instrumento es confiable en cuanto a los datos recabados debido a que el valor es mayor a 0.7 ello quiere decir que los ítems explican la motivación escolar.

### Prueba paramétrica t – student

La prueba se emplea cuando la distribución de los datos se aproxima a una distribución normal.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

$\bar{x}_1$ : valor medio del grupo experimental.

$\bar{x}_2$ : valor medio del grupo control.

$n_1$ : tamaño del grupo experimento.

$n_2$ : tamaño medio del grupo control.

$s_1^2$ : desviación típica del grupo experimento.

$s_2^2$ : desviación típica del grupo control.

$df$ : grados de libertad:

$$df = \frac{\left(\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}\right)^2}{\frac{1}{n_1 - 1} \left(\frac{s_1^2}{n_1}\right)^2 + \frac{1}{n_2 - 1} \left(\frac{s_2^2}{n_2}\right)^2}$$

### Prueba no paramétrica U – Mann Witney

La prueba se emplea cuando la distribución de los datos no se aproxima a una distribución normal.



$$U_1 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1 \cdot (n_1 + 1)}{2} + T_1$$
$$U_2 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_2 \cdot (n_2 + 1)}{2} + T_2$$
$$U = \min(U_1, U_2)$$
$$\mu_U = \frac{n_1 \cdot n_2}{2}$$
$$\sigma_U = \sqrt{\frac{n_1 \cdot n_2 \cdot (n_1 + n_2 + 1)}{12}}$$
$$z = \frac{U - \mu_U}{\sigma_U}$$

$n_1$ : tamaño del grupo experimento.

$n_2$ : tamaño del grupo control.

$T_1$ : suma de rango de grupo experimento.

$T_2$ : suma de rango de grupo control.

$U_1$ : valor esperado de U de grupo experimento.

$U_2$ : valor esperado de U de grupo control



## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. RESULTADOS

En esta sección presentamos los resultados obtenidos a partir del procesamiento de los instrumentos de recolección de datos para la variable dependiente y sus dimensiones acorde con los objetivos propuestos en la investigación para probar las hipótesis planteadas. Estos resultados se organizan en dos secciones de análisis para una mejor y amplia comprensión: análisis descriptivo e inferencial. Los resultados descriptivos se basan en el análisis de frecuencias absolutas y relativas del pre y post test de la variable dependiente, mientras que los resultados inferenciales se realizaron mediante las pruebas U-Mann Witnet- y la prueba de T-student para muestras independientes, previa verificación de los supuestos de distribución de normalidad y homogeneidad de la varianza.

##### 4.1. 1. Análisis descriptivo

###### 4.1.1.1. Objetivo general

Determinar la influencia de los recursos digitales de gamificación online en el proceso de aprendizaje del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, 2023.

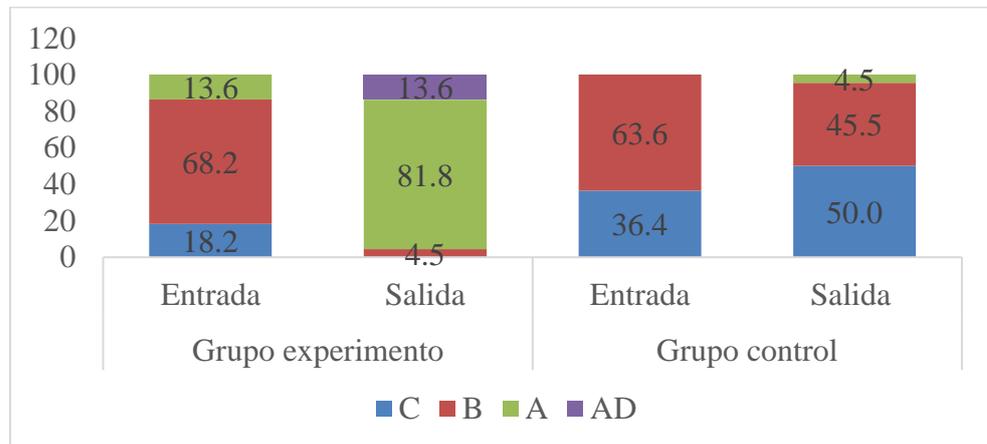
**Tabla 12**

*Variable: Proceso de aprendizaje del curso de Quechua*

Categoría	Grupo experimental				Grupo control			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	N	%	N	%	N	%	N	%
C	4	18.2	0	0	8	36.4	11	50.0
B	15	68.2	1	4.5	14	63.6	10	45.5
A	3	13.6	18	81.8	0	0.0	1	4.5
AD	0	0	3	13.6	0	0	0	0
Total	22	100	22	100	22	100	22	100

**Figura 8**

*Variable: Porcentaje del proceso de aprendizaje del curso de Quechua*



En la tabla 12, se muestra los resultados respecto a la variable dependiente, en la cual podemos evidenciar, de acuerdo a las pruebas aplicadas en el pre test(entrada) que, el 18.2% (4) de los alumnos del grupo experimental se encuentran en la escala de inicio del nivel de logro en el aprendizaje del curso de Quechua, el 68.2% (15) se encuentran en el nivel de logro en proceso y el 13.6% (3) en el nivel de logro esperado. Además, el 36.4% (8) de los alumnos del grupo control se encuentran presentes en el nivel de logro de inicio en el aprendizaje del curso de Quechua y el 63.6% (14) en el nivel de logro en proceso.

Por otro lado, respecto al post test(salida) se evidencia que, el 4.5% (1) de los alumnos del grupo experimental se encuentran presentes en el nivel de logro en proceso en el aprendizaje del curso de Quechua, el 81.8% (18) están en el nivel de logro esperado y el 13.6% (3) en logro destacado. Además, el 50% (11) de los alumnos del grupo control se encuentran en el nivel de logro de inicio en el aprendizaje del curso de Quechua, el 45.5% (10) logro en proceso y el 4.5% (1) logro esperado. Los resultados muestran que los alumnos que recibieron el estímulo de los recursos digitales de gamificación online, mejoraron su aprendizaje en el curso de Quechua.

#### 4.1.1.2. Objetivo específico 1

Establecer la influencia del uso de los recursos digitales de gamificación online en la motivación escolar para el aprendizaje del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, 2023.

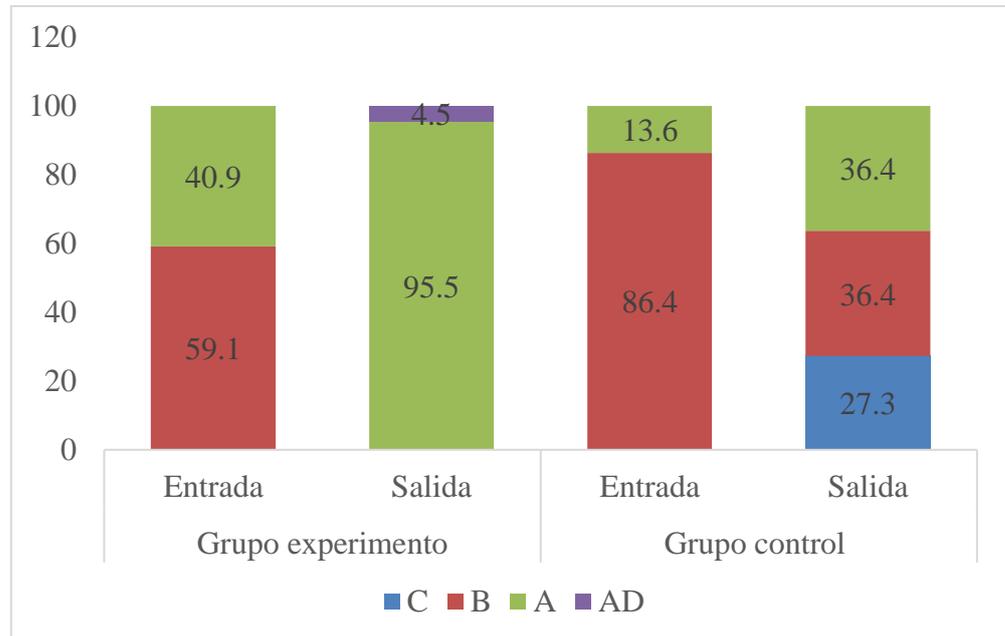
**Tabla 13**

*Dimensión: motivación escolar*

Categoría	Grupo experimental				Grupo control			
	Entrada		Salida		Entrada		Salida	
	N	%	N	%	N	%	N	%
C	0	0	0	0	0	0	6	27.3
B	13	59.1	0	0	19	86.4	8	36.4
A	9	40.9	21	95.5	3	13.6	8	36.4
AD	0	0	1	4.5	0	0	0	0
Total	22	100	22	100	22	100	22	100

**Figura 9**

*Dimensión: Porcentaje de la motivación escolar*



En la tabla 13, se evidencia respecto a la encuesta de entrada de la dimensión de motivación escolar, que el 59.1% (13) de los alumnos del grupo experimental se encuentran en la escala de proceso y el 40.9% (15) en la escala esperada. Además, el 86.4% (19) del grupo control se encuentra en la escala de proceso y el 13.6% (3) en la escala esperada. Respecto a la encuesta de salida de la dimensión de motivación escolar, se observa que, el 95.5% (21) del grupo experimental se encuentra presente en la escala esperado y el 4.5% (1) en la escala destacado. Además, el 27.3% (6) del grupo control se encuentran presente en la escala de inicio, el 36.4% (8) en proceso y el 36.4% (8) en la escala esperada. Los resultados muestran que los alumnos que recibieron el estímulo de los recursos digitales de gamificación online, mejoraron su motivación escolar.

#### 4.1.1.3 Objetivo específico 2

Establecer la influencia del uso de los recursos digitales de gamificación online en el rendimiento académico escolar del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, 2023.

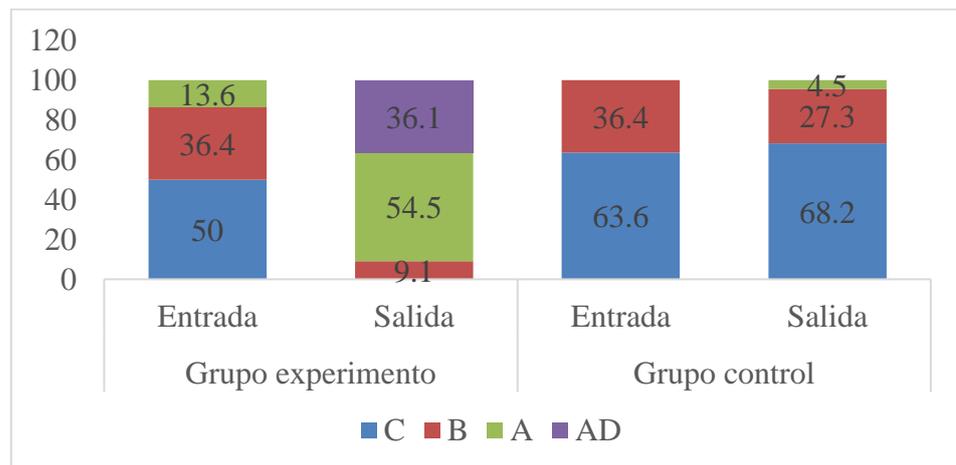
**Tabla 14**

*Dimensión: Rendimiento académico*

Categoría	Grupo experimental				Grupo control			
	Entrada		Salida		Entrada		Salida	
	N	%	N	%	N	%	N	%
C	11	50	0	0	14	63.6	15	68.2
B	8	36.4	2	9.1	8	36.4	6	27.3
A	3	13.6	12	54.5	0	0.0	1	4.5
AD	0	0	8	36.1	0	0	0	0
Total	22	100	22	100	22	100	22	100

**Figura 10**

*Dimensión: Porcentaje del rendimiento académico*



En la tabla 14, se evidencia respecto a la prueba escrita de entrada de la dimensión de rendimiento académico que, el 50% (11) de los alumnos del grupo experimental se encuentran en la escala de inicio, el 36.4% (8) en proceso y el 13.6% (3) en la escala esperado. Además, el 63.6% (14) del

grupo control se encuentran en la escala de inicio y el 36.4% (8) se ubican en la escala de proceso. Respecto de la prueba escrita de salida de la dimensión de rendimiento académico que, el 9.1% (2) del grupo experimental se encuentran en la escala de proceso, el 54.5% (12) se ubican en la escala esperado y el 36.1%(8) se encuentran la escala destacado. Además, el 68.2% (15) del grupo control presenta escala en inicio, el 27.3% (6) escala en proceso y 4.5% (1) escala esperada. Los resultados muestran que los alumnos que recibieron el estímulo de los recursos digitales de gamificación online, mejoraron su rendimiento académico en el curso Quechua.

#### 4.1.2 Análisis inferencial

##### Prueba de normalidad

**H<sub>0</sub>:** La variable se aproxima a una distribución normal.

**H<sub>a</sub>:** La variable no se aproxima a una distribución normal.

**Tabla 15**

*Prueba de normalidad de Shapiro - Wilk*

Grupo	Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.	
Proceso de aprendizaje de quechua (salida - entrada)	Grupo experimento	0.921	22	0.079
	Grupo control	0.910	22	0.047
Rendimiento académico (salida - entrada)	Grupo experimento	0.956	22	0.411
	Grupo control	0.901	22	0.031
Motivación escolar (salida - entrada)	Grupo experimento	0.978	22	0.889
	Grupo control	0.939	22	0.187

a. Corrección de significación de Lilliefors

Dado un nivel significancia del 5% la variable proceso de aprendizaje del curso quechua, se aproxima a una distribución normal en el grupo experimento

( $p=0.079 > 0.05$ ), en el grupo control no se aproxima a una distribución normal ( $p=0.047 < 0.05$ ). Además, la dimensión de rendimiento académico, se aproxima a una distribución normal en el grupo experimento ( $p=0.411 > 0.05$ ), en el grupo control no se aproxima a una distribución normal ( $p=0.031 < 0.05$ ). Finalmente, la dimensión de motivación escolar, se aproxima a una distribución normal en el grupo experimental y control ( $p=0.889 > 0.05$ ;  $p=0.187 > 0.05$ ) respectivamente.

### Prueba de homogeneidad de varianza

**H<sub>0</sub>:** Las varianzas de las distribuciones de la variable del grupo experimento y control son similares.

**H<sub>a</sub>:** Las varianzas de las distribuciones de la variable del grupo experimento y control son diferentes.

**Tabla 16**

*Prueba de varianza - Levene*

	Prueba de Levene de igualdad de varianzas	
	F	Sig.
Proceso de aprendizaje de quechua (salida - entrada)	2.957	0.093
Rendimiento académico (salida - entrada)	0.046	0.831
Motivación escolar (salida - entrada)	9.347	0.004

Dado un nivel de significancia del 5%. Mediante la prueba Levene, existe suficiente evidencia estadística para afirmar que la varianza de las distribuciones de la variable proceso de aprendizaje de quechua y la dimensión de rendimiento académico correspondientes al grupo experimento y grupo control son iguales ( $p=0.093 > 0.05$ ;  $p=0.831 > 0.05$ ). Por otro lado, se afirma que la varianza de las distribuciones de la dimensión motivación correspondientes al grupo experimento y grupo control es diferente ( $p=0.004 < 0.05$ ).

#### 4.1.2.1. Comprobación de la hipótesis general

**H<sub>a</sub>:** Los recursos digitales de gamificación online influyen de manera significativa en el proceso de aprendizaje del curso Quechua de los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo,2023.

**H<sub>0</sub>:** Los recursos digitales de gamificación online no influyen de manera significativa en el proceso de aprendizaje del curso Quechua de los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo,2023.

#### Nivel de significancia

$$\alpha = 5\% = 0.05$$

**Tabla 17**

*Rangos proceso de aprendizaje del curso Quechua*

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Proceso de aprendizaje del curso quechua (Salida - entrada)	Grupo experimento	22	32.82	722.00
	Grupo control	22	12.18	268.00
	Total	44		

**Tabla 18**

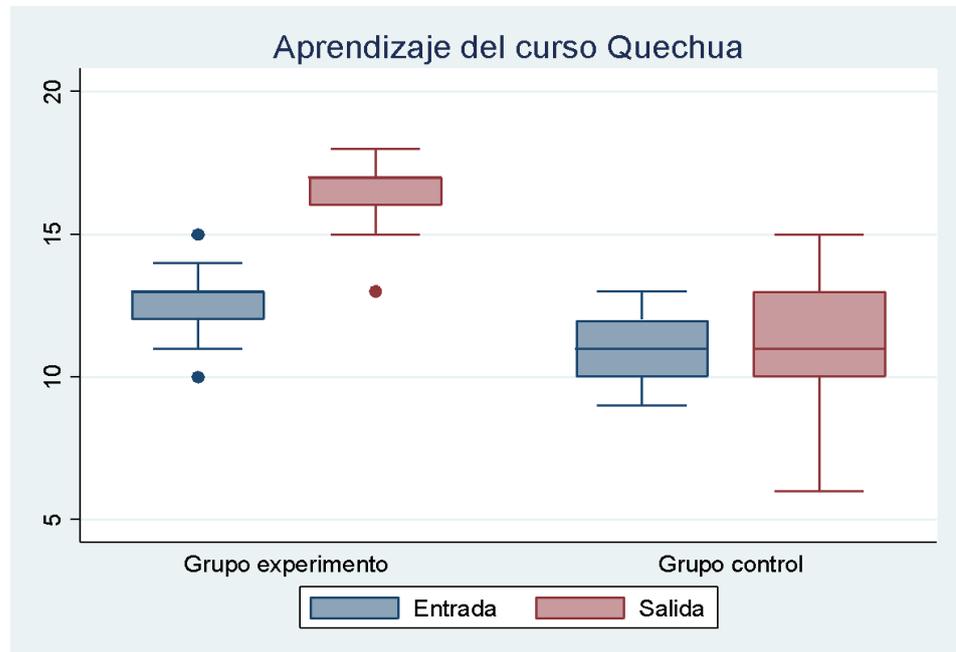
*Prueba de U - Mann Whitney de la hipótesis general*

	Proceso de aprendizaje del curso quechua (salida - entrada)
U de Mann-Whitney	15.000
W de Wilcoxon	268.000
Z	-5.380
Sig. asintótica(bilateral)	0.000

a. Variable de agrupación: Grupo

**Figura 11**

*Diagrama de cajas del aprendizaje del curso de Quechua*



### **Criterios de decisión**

Si  $p\text{-valor} > \alpha$ ; no se rechaza la hipótesis nula

Si  $p\text{-valor} < \alpha$ ; se rechaza la hipótesis nula

### **Conclusión**

Dado un nivel de significancia del 5%. Existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula ( $Z = -5.380$ ,  $p=0.00 < 0.05$ ). Por tanto, los recursos digitales de gamificación online influyen de manera significativa en el proceso de aprendizaje del curso Quechua de los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, 2023. Finalmente, el aprendizaje del curso de Quechua difiere entre los alumnos del 5to grado “B” como grupo experimental los cuales recibieron el estímulo de los recursos digitales de gamificación online y los alumnos del 5to grado “C” como grupo control.



#### 4.1.2.2. Comprobación de la hipótesis específica 1

**H<sub>a</sub>:** El uso de los recursos digitales de gamificación online influye de manera significativa en la motivación escolar para el aprendizaje del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo 2023.

**H<sub>0</sub>:** El uso de los recursos digitales de gamificación online no influye de manera significativa en la motivación escolar para el aprendizaje del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo 2023.

#### Nivel de significancia

$$\alpha = 5\% = 0.05$$

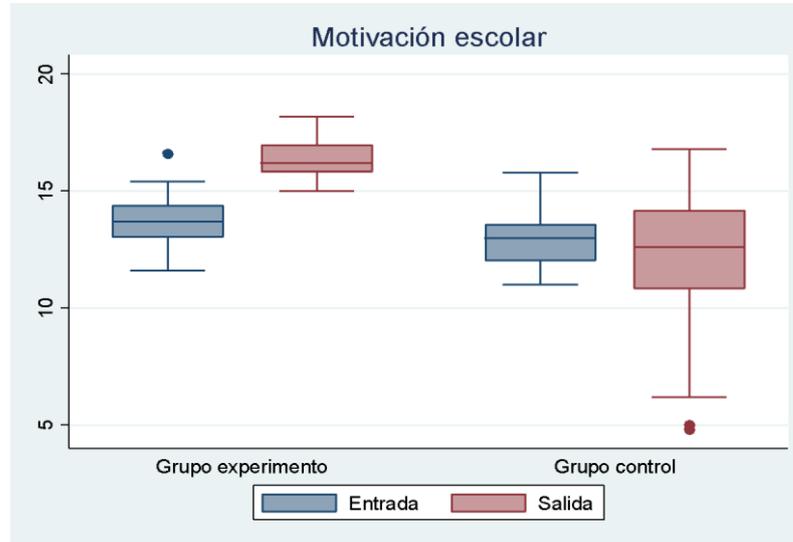
**Tabla 19**

*Prueba de t - student de varianzas no homogéneas*

		Prueba t para la igualdad de medias						
		t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar.	95% de intervalo de confianza de la diferencia.	
							Inferior	Superior
Motivación escolar (salida - entrada)	No se asumen varianzas iguales	3.759	28.030	0.001	3.5636	0.9480	1.6219	5.5054

**Figura 12**

*Diagrama de cajas de motivación escolar*



### **Crterios de decisión**

Si  $p\text{-valor} > \alpha$ ; no se rechaza la hipótesis nula

Si  $p\text{-valor} < \alpha$ ; se rechaza la hipótesis nula

### **Conclusión**

Dado un nivel de significancia del 5%. Existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula ( $t = -3.759$ ,  $p=0.01 < 0.05$ ). Por tanto, el uso de los recursos digitales de gamificación online influye de manera significativa en la motivación escolar para el aprendizaje del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo 2023. Finalmente, la motivación escolar es diferente entre los alumnos del 5to grado "B" que fueron nuestro grupo experimental y recibieron el estímulo de los recursos digitales de gamificación online y los alumnos del 5to grado "C" que fue nuestro grupo control.

#### 4.1.2.3 Comprobación de la hipótesis específica 2

**H<sub>a</sub>:** El uso de los recursos digitales de gamificación online influye de manera significativa en el rendimiento académico del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo 2023.

**H<sub>0</sub>:** El uso de los recursos digitales de gamificación online no influye de manera significativa en el rendimiento académico del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo 2023.

#### Nivel de significancia

$$\alpha = 5\% = 0.05$$

**Tabla 20**

*Rangos de rendimiento académico*

Grupo		N	Rango promedio	Suma de rangos
Rendimiento académico (salida - entrada)	Grupo experimento	22	33.16	729.50
	Grupo control	22	11.84	260.50
	Total	44		

**Tabla 21**

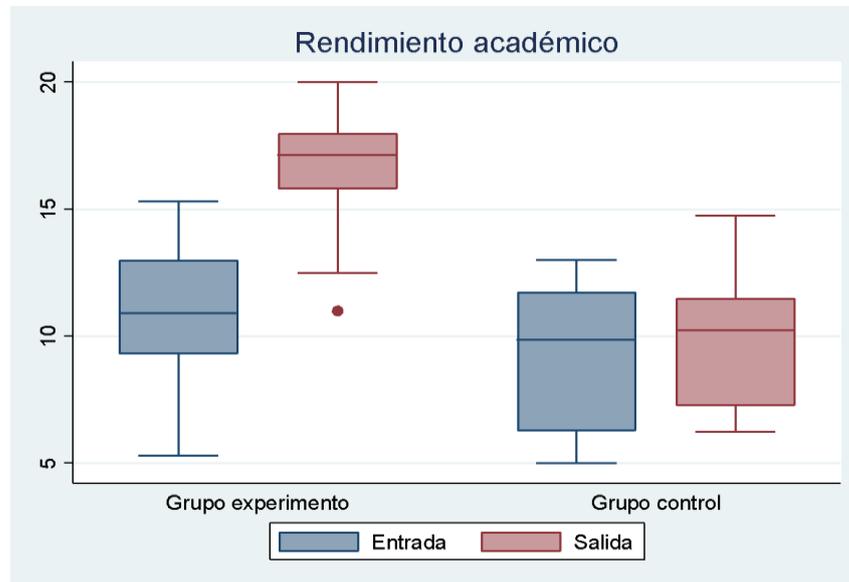
*Prueba de U - Mann Whitney de la hipótesis específica 2*

Rendimiento académico (salida - entrada)	
U de Mann-Whitney	7.500
W de Wilcoxon	260.500
Z	-5.510
Sig. asintótica(bilateral)	0.000

a. Variable de agrupación: Grupo

**Figura 13**

*Diagrama de cajas de rendimiento académico*



### **Criterios de decisión**

Si  $p\text{-valor} > \alpha$ ; no se rechaza la hipótesis nula

Si  $p\text{-valor} < \alpha$ ; se rechaza la hipótesis nula

### **Conclusión**

Dado un nivel de significancia del 5%. Existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula ( $Z = -5.510$ ,  $p=0.00 < 0.05$ ). Por tanto, el uso de los recursos digitales de gamificación online influye de manera significativa en el rendimiento académico del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo 2023. Finalmente, el rendimiento académico es diferente entre los alumnos del 5to grado “B” que fueron nuestro grupo experimental y recibieron el estímulo de los recursos digitales de gamificación online y los alumnos del 5to grado “C” que fue nuestro grupo control.

## 4.2. DISCUSIÓN

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de recursos digitales de gamificación online en el proceso de aprendizaje del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, 2023. Los resultados presentados permiten contrastar la hipótesis general de manera categórica, es así que, de acuerdo a la prueba no paramétrica de U de Mann Whitney, donde el nivel de significancia es del 5%, tenemos que  $Z = -5.380$ , y un valor  $p=0.00 < 0.05$  por lo que nos permite determinar que los recursos digitales de gamificación online influyen de manera significativa en el proceso de aprendizaje del curso Quechua.

También podemos afirmar que existe una clara diferencia entre los grupos de investigación, donde el grupo experimental tiene una diferencia significativa respecto del grupo control, se evidencia que los estudiantes del grupo experimental mejoraron el nivel de logro de sus aprendizajes luego se participar en las sesiones haciendo uso de los recursos digitales de gamificación online, mientras que los estudiante del grupo control mantuvieron sus logros de aprendizaje al mismo nivel que el pre test.

Estos resultados presentar similitud con la investigación de López (2021), que entre sus conclusiones menciona que los estudiantes, así como los docentes, consideran necesario el uso de herramientas digitales que incluyan juegos de competencia como Kahoot, Quizziz y Educaplay para mejorar los procesos de aprendizaje de los cursos de la rama de la medicina deportiva influyendo en las categorías de motivación, atención y didáctica docente.

De manera parecida, el trabajo De la Torre (2020), concluye que una herramienta didáctica gamificada como Quizizz, mejora el rendimiento académico de los estudiantes



en el curso de historia del cuarto de secundaria, además menciona que el 92.30% de los alumnos están de acuerdo con la premisa que es motivador utilizar juegos interactivos como herramienta de aprendizaje, y que el promedio global de aprendizaje del curso paso de nota 13 a 16 luego del post test.

En cuanto al objetivo específico 1 de la presente investigación, el cual fue determinar la influencia del uso de los recursos digitales de gamificación online en la motivación escolar para el aprendizaje del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, 2023, los resultados presentados de acuerdo a la prueba de t-student tenemos que  $t = -3.759$ , con un valor  $p=0.01 < 0.05$  por lo que se puede evidenciar que el uso de los recursos digitales de gamificación online influyen de manera significativa en la motivación escolar para el aprendizaje del curso Quechua, aceptando la hipótesis específica 1.

Además podemos mencionar que, de acuerdo a la encuesta aplicada para la dimensión de motivación escolar, existe una diferencia significativa entre los resultados del pre test y el post tanto del grupo control y experimental, en la cual el grupo experimental pasó del nivel de logro en proceso (nivel intermedio) con el 59.1% al nivel logrado (nivel esperado) con el 95.5% respectivamente. En contraste se puede visualizar que en la encuesta de entrada del grupo control el 86.4%, es decir 19 alumnos se ubican en la escala de proceso y en la encuesta de salida del mismo grupo el 36.4%, es decir 8 alumnos se ubican en la escala esperado, esto nos muestra que la motivación escolar en este grupo no presenta mucha variación respecto del inicio y la salida.

Finalmente, podemos observar, de acuerdo a los resultados presentados, que existe una clara diferencia en cuanto a las escalas de motivación escolar, donde el grupo experimental tiene una clara diferencia sobre el grupo control antes de la aplicación y



luego de la aplicación del estímulo experimental, mientras que en el grupo control, la escala de motivación de estudiantes, no presenta mayor variación, por lo que se afirma que existe una diferencia significativa entre los resultados obtenidos por el grupo experimental en comparación con el grupo control.

Estos resultados presentar similitud con la investigación de Sosa (2021), en la que se obtuvo un resultado de un valor  $p=0,000$  en la motivación y un valor  $p=0,000$  en los niveles de logro, esto permitió establecer de manera categórica que la propuesta de gamificación con un recurso digital de gamificación online como lo es Classcraft tuvo un alto grado de influencia en la mejora de la motivación así como en los niveles de logro del área de matemáticas, además de ello también se destaca el alto grado de influencia de elementos específicos gamificados con un valor  $p=0,000$  como: recompensas, feedback, niveles de jugabilidad, puntos obtenidos, equipos conformados, cooperación, progreso y desafíos con el recurso digital de gamificación online Classcraft en el nivel de logro de los aprendizajes sobre ecuaciones lineales. También se describe la influencia que la propuesta de gamificación tuvo de manera específica en la dimensión de la motivación encontrando actitudes favorables en nivel bueno del 56,3% y excelente de 21,9%, del total de alumnos del grupo experimental.

De manera similar Suel (2022) en su trabajo concluye que el uso de recursos digitales de gamificación online para las clases virtuales despierta mayor interés por aprender en los alumnos, así mismo fomenta y eleva la participación individual de los alumnos en las diversas actividades planteadas. Respecto de las frecuencias que representan cada una de las variables en la investigación, la variable gamificación como motivación para el aprendizaje ha obtenido un total de 87% en el nivel bueno lo que significa que de un total de 93 estudiantes 80 de ellas, consideran el uso de recursos



gamificables como una herramienta de motivación importante para fomentar el desarrollo de los aprendizajes en entornos virtuales.

En cuanto al objetivo específico 2 de la presente investigación, el cual fue determinar la influencia del uso de los recursos digitales de gamificación online en el rendimiento académico escolar del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, 2023, los resultados presentados de acuerdo a la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney tenemos que  $Z = -5.510$ , con un valor  $p=0.00 < 0.05$ , por lo que se puede evidenciar que el uso de los recursos digitales de gamificación online influyen de manera significativa en el rendimiento académico escolar del curso Quechua, aceptando la hipótesis específica 2.

Además, que de acuerdo a la prueba escrita aplicada para la dimensión de rendimiento académico en ambos grupos, afirmamos que, los estudiantes mejoraron el nivel de su rendimiento académico en el grupo experimental, esto se evidencia en el post test del grupo donde el 54.5%, es decir 12 de 22 alumnos obtuvieron el nivel de logro esperado y el 36.1%, es decir 8 alumnos se ubicaron el nivel de logro destacado, en contraste al post test del grupo control donde solo el 27.3% , es decir 6 de 22 alumnos logran el nivel de proceso y el 4.5% , es decir 1 alumno obtuvo el nivel de destacado, por lo que concluimos que los alumnos en este grupo en vez de subir van con tendencia a la baja en su rendimiento académico.

Finalmente podemos observar, de acuerdo a los resultados presentados, que existe una categórica diferencia en los niveles de logro en el rendimiento escolar , donde el grupo experimental tiene una clara diferencia sobre el grupo control antes de la aplicación y luego de la aplicación del estímulo experimental, mientras que en el grupo control, los niveles de logro de rendimiento académico de los estudiantes, permanecen de la misma



manera, con variaciones casi nulas, por lo que se afirma que existe una diferencia significativa entre los resultados obtenidos por el grupo experimental en comparación con el grupo control.

Dichos resultados guardan similitud con la investigación de Anicama (2020), quien presenta una comparación significativa entre la media y la desviación del grupo control y grupo experimental con respecto a la prueba de salida, y se concluye con un valor  $p < 0.05$ , que la aplicación de los recursos digitales de gamificación online como Kahoot, influye de manera significativa mejorando el rendimiento académico de los estudiantes.



## V. CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Considerando que el grupo experimental y el grupo control difieren de manera clara en cuanto a los niveles de aprendizaje logrado, donde los alumnos del grupo experimental mejoraron su aprendizaje en el curso quechua con grandes ventajas sobre el grupo control luego de haber experimentado el estímulo de los recursos digitales de gamificación online, se determina que los recursos digitales de gamificación online influyen de manera significativa en el proceso de aprendizaje del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas de Anco Huallo, Apurímac; con un valor  $p=0.00 < 0.05$  de acuerdo a la prueba U - Mann Whitney por lo tanto la hipótesis general se acepta.

**SEGUNDA:** Considerando que existe una diferencia clara obtenido en cada grupo en cuanto a la dimensión de motivación escolar, en la cual el grupo experimental tiene una ventaja superior sobre el grupo control luego de la aplicación de los recursos digitales de gamificación online y mientras que en el grupo control, la escala de motivación de los estudiantes, no presenta mayor variación antes y después del test, se determina que el uso de los recursos digitales de gamificación online influye de manera significativa en la motivación escolar para el aprendizaje del curso Quechua de los alumnos de la institución educativa del distrito de Anco Huallo, Apurímac con un valor  $p=0.01 < 0.05$  de acuerdo a la prueba t-Student por lo que la hipótesis específica 1 se acepta.

**TERCERA:** Considerando que existe una diferencia evidente en las escalas de logro de la dimensión de rendimiento académico escolar alcanzados por cada



grupo, donde el grupo experimental aventaja de manera significativa al grupo control luego de la aplicación del estímulo experimental, mientras que en el grupo control los niveles de logro de rendimiento académico de los estudiantes permanecen de la misma manera, con variaciones casi imperceptibles, se determina que el uso de los recursos digitales de gamificación online influye de manera significativa en el rendimiento académico del curso Quechua de los alumnos de la institución educativa del distrito de Anco Huallo, Apurímac con un valor  $p=0.00 < 0.05$  en la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney por lo que la hipótesis específica 2 se acepta.



## VI. RECOMENDACIONES

**PRIMERA:** Al Director de la Institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, Apurímac, pueda realizar las gestiones necesarias ante la UGEL de la provincia, para contar con acceso a internet en todas las aulas para la incorporación de los recursos digitales de gamificación online en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los cursos de su Institución, ya que como pudimos evidenciar, a través de la investigación, el uso de estos recursos digitales de gamificación online influyen de manera significativa en el proceso de aprendizaje, y ello evidentemente no es solo para el curso experimentado, sino que se puede generalizar por ser una investigación de tipo cuantitativa; además el Director debe de generar mecanismos como Institución educativa para que los docentes logren incorporar dichos recursos en las sesiones de aprendizaje, a través de capacitaciones aprovechando la fortaleza que como institución educativa poseen, pues todas las aulas cuentan con pizarras digitales con acceso a internet en algunas aulas, cuentan con dos aulas de innovación pedagógica sin acceso a internet y tabletas para cada estudiante otorgados por el Estado para el uso en aula.

**SEGUNDA:** Al docente del curso Quechua de la Institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, Apurímac, dar importancia al uso de los recursos digitales de tipo gamificable dispuestos en internet como Kahoot, Quizizz, Ashaslides, experimentado en esta investigación, para que puedan incorporarse y hacer uso en cada sesión de aprendizaje, pues como se ha evidenciado, influyen de manera significativa en el proceso de



aprendizaje de los alumnos específicamente en sus dimensiones de motivación y rendimiento académico. Estos recursos son muy adaptables por lo que podemos hacer uso de diferentes maneras, por ejemplo, como se ha planteado en esta investigación, Ahaslides se puede utilizar tipo Power Point, como un presentador de los contenidos de la sesión de clases, pero de manera gamificable, es decir le permitirá incorporar diversas actividades a modo de juego, como nube de palabras para recoger las ideas previas, barras para medir algún tipo de conocimiento, incorporar preguntas libres, etc. Kahoot para las actividades de refuerzo en el desarrollo de las clases o de salida para el cierre o la metacognición y finalmente Quizizz que permite realizar evaluaciones cortas o extensas para medir los aprendizajes logrados.

**TERCERA:** A los docentes de manera general de la Institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, Apurímac, incorporar los recursos digitales de gamificación para incentivar la motivación y mejorar el rendimiento académico de los alumnos y todo ello confluirá en la mejora de los aprendizajes de los estudiantes. Además, resalto, como se ha mencionado en el marco teórico, la aplicación de recursos digitales en el ámbito educativo, ahora, no solo se toma como simples recursos dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, sino, como una novedosa metodología pedagógica de enseñanza denominada “Gamificación” educativa, es decir incorporamos recursos digitales con características de juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje para diversos fines educativos. Es innegable que el uso de dichos recursos digitales de gamificación influye de manera significativa en el logro de aprendizajes



de los estudiantes. Además se recomienda tener en cuenta la siguiente información que nace de la experiencia de esta investigación; en primer lugar, puedan realizar la planificación de su sesión de clases de manera anticipada, diseñar las actividades que se utilizarán en cada recurso como AhaSlides, Kahoot y Quizizz, esto por cada momento o en su defecto por cada proceso pedagógico; es cierto que les demandará más tiempo de lo normal, pero al final valdrá la pena ver la alegría, atención, participación y rendimiento académico que pueden lograr con sus alumnos. Es importante, también señalar que, se tome un tiempo para poder manipular las actividades diseñadas a modo de prueba para que en el momento de la clase no haya sorpresas o dificultades. Finalmente se recomienda a todo docente, prever los dispositivos que se utilizarán como tabletas, laptop o celulares por cada estudiante, si no es posible utilizar dichos dispositivos en el aula convencional podemos trasladar a los alumnos al aula de computación o de innovación, teniendo en cuenta el acceso a internet por cada dispositivo, se recomienda una velocidad media para no tener inconvenientes de conectividad; en la presente investigación cada alumno trabajó con su celular con wifi conectado a los celulares de los docentes presentes y de algunos alumnos que tenían un plan de datos individual por lo que no tuvimos ningún tipo de problemas.



## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alfaro, A. & Chavarria, G. (2002). La motivación: Una actividad inicial o un proceso permanente. Portal de Revistas Académicas de la Universidad de Costa Rica. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/pensamiento-actual/article/view/8238/780>
- Álvarez, M. (2021). Recursos y materiales digitales, Revista Universidad de San Carlos de Guatemala. <https://digid.usac.edu.gt/wp-content/uploads/2021/03/Diplomado-actualizacio%CC%81n-docente-marzo-2021-.pdf>
- Anicama, J. (2020). *influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la universidad autónoma del Perú semestre 2019-I*. [Tesis de maestría, Universidad de San Martín de Porres]. Repositorio institucional de la USMP. [https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/6637#:~:text=Los%20resultados%20obtenidos%20permitieron%20concluir,\)%2C%20cuando%20p%3C0.0](https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/6637#:~:text=Los%20resultados%20obtenidos%20permitieron%20concluir,)%2C%20cuando%20p%3C0.0)
- Arias, D. (2005). Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias Sociales: Una propuesta didáctica. Editorial Magisterio. [https://www.academia.edu/15330359/Ense%C3%B1anza\\_y\\_aprendizaje\\_de\\_las\\_ciencias\\_sociales\\_una\\_propuesta\\_did%C3%A1ctica](https://www.academia.edu/15330359/Ense%C3%B1anza_y_aprendizaje_de_las_ciencias_sociales_una_propuesta_did%C3%A1ctica)
- Artunduanga, M. (2008). Variables que influyen en el rendimiento académico en la universidad. MIDE- Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. <http://www.ori.soa.efn.uncor.edu/wp-content/uploads/2011/05/Rendimiento-Académico-Universitario.pdf>
- Bonilla, F. (2012). Origen, historia y evolución de las TICs. Revista electrónica YOPAL. <https://sites.google.com/site/ticsyopal5/assignments>
- Borrás, G. (2015). Fundamentos de la gamificación. Gabinete de Tele-Educación. [http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_1.pdf](http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)
- Brambila, A. (2019). Debates en Evaluación y Currículum. Congreso Internacional de Educación: Currículum 2019. <https://posgradoeducacionuatx.org/pdf2019/D053.pdf>



- Bravo, J. (2005). Los Gestores de presentaciones como apoyo en clases, ponencias y conferencias. ICE: Instituto de Ciencias de la Educación. <http://www.ice.upm.es/wps/jlbr/Documentacion/Libros/Los%20Gestores%20de%20presentaciones.pdf>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosendo, T. & Villagómez, M.(2009). La motivación y el aprendizaje. Revista de educación de la Universidad Politécnica Salesiana. <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>
- Chanto,C.(2021) De la Presencialidad a la Virtualidad Ante la Pandemia de la Covid-19: Impacto en Docentes. Revista digital de investigación en docencia universitaria. <http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v15n2/2223-2516-ridu-15-02-e1342.pdf>
- Contreras, R. & Eguia, J. (2016). Gamificación en aulas universitarias. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. <https://bdigital.uvhm.edu.mx/wp-content/uploads/2020/06/gamificacion-aulas-universitarias.pdf>
- Cornejo, R. & Redondo, J. (2007). Variables y factores asociados al aprendizaje escolar: una discusión desde la investigación actual. Estudios Pedagógicos, vol. XXXIII, núm. 2, Universidad Austral de Chile. <https://www.scielo.cl/pdf/estped/v33n2/art09.pdf>
- Daros, W. (1990). Aprender y personalizarse según J. Piaget, Revista española de pedagogía. <https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/03/7-aprender-y-personalizarse-seg%c3%ban-j-piaget.pdf>
- De La Torre, J. (2020). *Gamificación como Estrategia para Mejorar la Enseñanza-Aprendizaje de Historia en Cuarto de Secundaria en un colegio limeño* [Tesis de ingeniero informático, Universidad San Ignacio de Loyola], Repositorio institucional de la Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/handle/usil/10413>
- Deterding,S., Dixon,D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). Gamification: Toward and definition. SearchGate: Plataforma de investigación científico. [https://researchgate.net/publication/273947177\\_Gamification\\_Toward\\_a\\_definit ion](https://researchgate.net/publication/273947177_Gamification_Toward_a_definit ion)



- Del Águila ,R. (2020). Guía del docente para elaborar pruebas escritas, <https://www.administracion.usmp.edu.pe/wp-content/uploads/2020/06/Gu%C3%ADa-del-docente-para-elaborar-pruebas-escritas-1.6.20.pdf>
- Edel, R. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55110208>
- Feldman, R.(2005) Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana. Editorial McGrawHill. [http://recursosbiblio.url.edu.gt/publicjlg/biblio\\_sin\\_paredes/fac\\_salud/psico\\_apli ca/cap/01.pdf](http://recursosbiblio.url.edu.gt/publicjlg/biblio_sin_paredes/fac_salud/psico_apli ca/cap/01.pdf)
- García, D. (2019). *Gamificación y competencias matemáticas en los estudiantes de 6to grado de la I. E. 2071 César Vallejo, Los Olivos 2019*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad Cesar Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41937/Garc%C3%ADa\\_CDE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41937/Garc%C3%ADa_CDE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- García, E. (2010). Materiales Educativos Digitales. Revista Universia. <http://formacion.universiablogs.net/2010/02/03/materiales-educativosdigitales/>
- González, R. (1997). Concepciones y enfoques de aprendizaje. Revista de Psicodidáctica, Universidad del País. <https://www.redalyc.org/pdf/175/17517797002.pdf>
- Grasso, P. (2020). Rendimiento académico: un recorrido conceptual que aproxima a una definición unificada para el ámbito. Revista de educación de la Universidad Nacional Del Mar del Plata. [https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r\\_educ/article/view/4165/4128](https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/4165/4128)
- Hernández, R., Fernandez, C. & Baptista, M. (2014). Metodología de la Investigación, sexta edición. <https://www.uncuyo.edu.ar/ices/upload/metodologia-de-la-investigacion.pdf>



- Holguín, F., Holguín, E. & García, N. (2020). Gamificación de la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática. *Telos: revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*. DOI: [www.doi.org/10.36390/telos221.05](http://www.doi.org/10.36390/telos221.05)
- Izquierdo, J. (2022). *Gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje en aulas híbridas en estudiantes de quinto grado primaria*. [Tesis de maestría, Universidad de Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio institucional de la Universidad STM.  
[https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/5158/1/TM\\_CheroIzquierdoJulio.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/5158/1/TM_CheroIzquierdoJulio.pdf)
- Kapp, M. (2012). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción: métodos y estrategias basados en juegos para la formación y la educación*. Editorial Pfeiffer.  
[https://www.researchgate.net/publication/273947281\\_The\\_gamification\\_of\\_learning\\_and\\_instruction\\_Game-based\\_methods\\_and\\_strategies\\_for\\_training\\_and\\_education\\_San\\_Francisco\\_CA\\_Pfeiffer](https://www.researchgate.net/publication/273947281_The_gamification_of_learning_and_instruction_Game-based_methods_and_strategies_for_training_and_education_San_Francisco_CA_Pfeiffer)
- López, D. (2021). *La gamificación como estrategia para mejorar los procesos de aprendizaje en el curso medicina deportiva de la tecnología en entrenamiento deportivo de las unidades tecnológicas*. [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. Repositorio institucional de la Universidad de Bucaramanga.  
[https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/15103/2021\\_Tesis\\_Diana%20Carolina\\_Lopez%20Jaimenes.pdf?sequence=1](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/15103/2021_Tesis_Diana%20Carolina_Lopez%20Jaimenes.pdf?sequence=1)
- Macías, A. (2017), *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*. [Tesis de maestría, Universidad Casa Grande]. Repositorio institucional Universidad Casa Grande.  
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1171/2/Tesis1362MACg.pdf>
- Marques, P.(1998). *La motivación*. Pere Marques y Tecnología educativa.  
<http://www.peremarques.net/himotiva.htm>



- MINEDU (2020). Procesos pedagógicos en una sesión de clase, planificación curricular 2020. MINEDUPERU, consultado el 20 octubre del 2022.  
<https://mineduperu.org/procesos-pedagogicos-en-una-sesion-de-aprendizaje/>
- MINEDU (2020). Norma que regula la Evaluación de las Competencias de los Estudiantes de la Educación Básica - RVM-2019-2020-MINEDU.  
[https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/662983/RVM\\_N\\_\\_094-2020-MINEDU.pdf?v=1588088452](https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/662983/RVM_N__094-2020-MINEDU.pdf?v=1588088452)
- MINEDU (2009) Guía de evaluación para la educación técnico productiva.  
<http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/06-bibliografia-para-etp/4-gevetp.pdf>
- Montoya, M. (2022). *Propuesta de una estrategia de gamificación para mejorar las habilidades matemáticas en las estudiantes del 1° de secundaria de una Institución Educativa Pública De Lima*. [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio De Loyola]. Repositorio institucional de la Universidad San Ignacio de Loyola <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c45ca1c4-fc61-494d-8444-43a453172aaf/content>
- Muñoz, R. & Ramos, V. (2019) Revisión teórica sobre Gamificación como método de aprendizaje en Educación Superior, VII congreso RINIE.  
[https://www.researchgate.net/publication/347096640\\_Gamificacion\\_como\\_estrategia\\_de\\_aprendizaje\\_en\\_educacion\\_superior](https://www.researchgate.net/publication/347096640_Gamificacion_como_estrategia_de_aprendizaje_en_educacion_superior)
- Palomino, G. (2004). Tipos y Diseños de Investigación Educativa. 13era edición. Edit. Titikaka. Puno.
- Rondal, W. (2021). *Desarrollo de operaciones básicas en el área de matemática: una propuesta pedagógica desde el enfoque de gamificación*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador], Repositorio institucional de la Universidad PUCE.  
[http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/19552/Rondal%20Vargas%20%20\\_%20Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/19552/Rondal%20Vargas%20%20_%20Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y)



- Ruth Angelica Sosa Tocto 2021, Propuesta de gamificación para motivar y mejorar el nivel de logro en el aprendizaje de ecuaciones lineales con estudiantes de 1° y 2° de secundaria, universidad de Piura
- Solano, J. (2009). Educación y aprendizaje. Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana, CECC/SICA.  
[https://ceccsica.info/sites/default/files/content/Volumen\\_02.pdf](https://ceccsica.info/sites/default/files/content/Volumen_02.pdf)
- Suel, E. (2022). *Gamificación como Motivación para el Aprendizaje en Aulas Virtuales en estudiantes del V Ciclo, Institución Educativa Privada, Cusco 2021*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional de Universidad Cesar Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/84117/Suel\\_PE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/84117/Suel_PE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Triveño, E.(2015). Factores asociados al aprendizaje, Tercer estudio regional corporativo y explicativo de la UNESCO. <https://es.unesco.org/sites/default/files/ernesto-trevino-udp-terce.pdf>
- Universidad de Navarra (2017), Recursos digitales, UNAV – Área de Calidad e Innovación, consultado el 10 de octubre del 2022.  
[https://www.unav.edu/documents/19205897/33678485/herramientas\\_recursos\\_digiales.pdf/](https://www.unav.edu/documents/19205897/33678485/herramientas_recursos_digiales.pdf/)
- UCAB, Universidad Católica Andrés Bello, (2011), Pruebas Objetivas.  
[http://w2.ucab.edu.ve/tl\\_files/Derecho/Archivos/Coordinaciones/Informe%20Pruebas%20Objetivas%201.6.pdf](http://w2.ucab.edu.ve/tl_files/Derecho/Archivos/Coordinaciones/Informe%20Pruebas%20Objetivas%201.6.pdf)
- Venegas, J. (2017). *Valoración del uso de recursos digitales como apoyo a la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en educación primaria*, [Tesis maestría, Universidad de Salamanca]. Repositorio en portal bibliográfico Dialnet.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=129750>
- Yáñez, P. (2016). El proceso de aprendizaje: fases y elementos fundamentales. Revista san Gregorio, Universidad Iberoamericana del Ecuador.  
<https://oaji.net/articles/2016/3757-1472501941.pdf>



## ANEXOS

## ANEXO 1: Matriz de consistencia

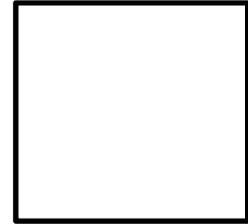
### Título: Influencia de recursos digitales de gamificación online en el proceso de aprendizaje del curso Quechua en Anco Huallo-Apurímac 2023.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODO, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p><b>Problema Principal:</b> ¿De qué manera influyen los recursos digitales de gamificación online en el proceso de aprendizaje del curso Quechua de los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo 2023?</p> <p><b>Problemas específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuál es la influencia del uso de los recursos digitales de gamificación online en la motivación escolar para el aprendizaje del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, 2023?</li> <li>- ¿Cuál es la influencia del uso de los recursos digitales de gamificación online en el rendimiento académico escolar del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, 2023?</li> </ul>	<p><b>Objetivo General:</b> Determinar la influencia de recursos digitales de gamificación online en el proceso de aprendizaje del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, 2023.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Determinar la influencia del uso de los recursos digitales de gamificación online en la motivación escolar para el aprendizaje del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo 2023</li> <li>- Determinar la influencia del uso de los recursos digitales de gamificación online en el rendimiento académico escolar del curso Quechua de los aprendizajes en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo 2023</li> </ul>	<p><b>Hipótesis General:</b> Los recursos digitales de gamificación online influyen de manera significativa en el proceso de aprendizaje del curso Quechua de los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, 2023.</p> <p><b>Hipótesis Específicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El uso de los recursos digitales de gamificación online influye de manera significativa en la motivación escolar para el aprendizaje del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo 2023</li> <li>- El uso de los recursos digitales de gamificación online influye de manera significativa en el rendimiento académico del curso Quechua en los alumnos de la institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo 2023</li> </ul>	<p><b>VARIABLES de la Investigación.</b> Recursos digitales de gamificación online y proceso de aprendizaje del curso Quechua</p> <p><b>Variable Independiente:</b> Recursos digitales de gamificación online</p> <p><b>Variable Dependiente:</b> Proceso de aprendizaje del curso Quechua</p>	<p><b>Dimensión V1:</b> -Gamificación para presentaciones</p> <p>-Gamificación para actividades</p> <p>-Gamificación para cuestionarios</p> <p><b>Dimensión V2:</b> -Motivación escolar</p> <p>-Rendimiento académico</p>	<p><b>Indicadores V1:</b> - Presentaciones interactivas y gamificables de las sesiones de clase con Ahaslides</p> <p>- Actividades gamificables en clase con Kahoot y Ahaslides para activar, reforzar y recuperar conocimientos teórico prácticos del curso</p> <p>- Evaluaciones de proceso y fin de manera interactiva y gamificable con Quizizz</p> <p><b>Indicadores V2:</b> - Interés, participación, atención activa del estudiante y gestión del tiempo</p> <p>-Conocimientos básicos esperados del idioma Quechua Chanka: Vocabularios, números, meses, días, pronombres - Desarrollo de competencias lingüísticas: lee, escribe diversos textos y se comunica oralmente en su lengua materna</p>	<p><b>Nivel de la Investigación:</b> : Explicativo</p> <p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Tipo:</b> Cuantitativa – experimental</p> <p><b>Diseño:</b> Cuasi experimental</p> <p><b>La Población y muestra:</b> <b>La Población:</b> - 150 alumnos del 5to grado</p> <p><b>La Muestra:</b> - 44 alumnos, 22 alumnos del 5to grado B y 22 alumnos en 5to grado C</p> <p><b>Técnica:</b> - Examen - Encuesta</p> <p><b>Instrumento:</b> - Prueba escrito - Cuestionario</p>



## ANEXO 2: Instrumento Nro. 01- Prueba de entrada y salida

### PRUEBA ESCRITA



**Curso:** Quechua

**Nombres y apellidos:** \_\_\_\_\_

**Grado y sección:** \_\_\_\_\_

#### OBJETIVO:

Evaluar los conocimientos y competencias del curso Quechua al iniciar y al culminar la experiencia y realizar el análisis de rendimiento académico para la variable dependiente.

#### INDICACIONES

Estimado estudiante, la siguiente prueba de entrada, está organizada en dos secciones: Conocimientos básicos esperados y la segunda de las competencias del curso con un total de 20 preguntas, cada pregunta vale un punto y tendrán 60 minutos para realizar. Recuerda concentrarte y hacer el examen con sinceridad.

-----

#### I. PRIMERA SECCIÓN: CONOCIMIENTOS BÁSICOS ESPERADOS (10 PREGUNTAS)

##### IDENTIFICA VOCABULARIOS BÁSICOS (5 PREGUNTAS)

##### 1. Escribe en quechua las siguientes palabras de animales:

Perro: \_\_\_\_\_

Gato: \_\_\_\_\_

Oveja: \_\_\_\_\_

Vaca: \_\_\_\_\_

##### 2. Escribe en quechua las siguientes palabras de plantas:

Flor: \_\_\_\_\_

Árbol: \_\_\_\_\_

Aliso: \_\_\_\_\_

Paja: \_\_\_\_\_

##### 3. Escribe en quechua los siguientes verbos:

Comer: \_\_\_\_\_

Beber: \_\_\_\_\_

Ir: \_\_\_\_\_

Volver: \_\_\_\_\_



**4. Relaciona estas palabras con su significado en quechua**

Lindo

Misky

Dulce

Sumaq

**5. Relaciona estas palabras con su significado en quechua**

Limpio

Millay

Feo

Chuya

**LOS NÚMEROS, DÍAS Y MESES (3 PREGUNTAS)**

**6. Escribe los números en quechua del 1 al 10**

1 .....	2.....	3.....
4.....	5.....	6.....
7.....	8.....	9.....
10.....		

Killachay, ..... , ....., Illapachay

Chaskachay, ..... , Intichay.

Killachay, Intichay, Illapachay, Chaskachay ,  
Antichay, Kuychichay , Quylluychay



**8. Completa los meses en castellano y quechua en la siguiente tabla:**

Español	Quechua
Enero	
	Hatun Puquy
Marzo	
	Ayriway
Mayo	
	Inti raymi
Julio	
	Qapaq sitwa
Setiembre	
	Kantaray
Noviembre	
	Qapaq raymi

**LOS PRONOMBRES PERSONALES EN SINGULAR Y PLURAL (2 PREGUNTAS)**

**9. Escribe en quechua los pronombres personales en singular:**

Yo	
Tú	
Mí	
Él / Ella	

**10. Escribe en quechua los pronombres personales en plural:**

Ellos / ellas	
Nosotros (inclusivo)	
Nosotros (exclusivo)	
Ustedes	

## II. SEGUNDA SECCION: DESARROLLO DE COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS

### COMPETENCIA 1: LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN LENGUA MATERNA (Lengua originaria) (4 PREGUNTAS)

Realiza una lectura comprensiva del siguiente texto y responde las siguientes preguntas:

Luwismi Anawan hampina wasita risqaku. Chaypim huk willakuyta ñawincharqaku



11. ¿Imamantan rimachkan cartel hampi wasipi?

---

---

---

12. ¿Qaykan kanqa yachachikuy anemiamanta qampi wasipi?

---

---

---

13. ¿Imatan ruwachwan ñuqanchik mana unqunapaq anemiawan?

---

---

---

14. ¿Imatataq kay rimay niyta munachkan? "Llapanchik anemia unquyta llallisun"

---

---

---



**COMPETENCIA 2: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA (Lengua originaria) (4 PREGUNTAS)**

**15. Escribe una oración en quechua explicando tus gustos personales en la música, deporte, estudios u otros temas.**

-----

-----

-----

**16. Realiza la traducción de este párrafo al quechua**

Kay qillqasqaqa Indonesia suyupi hukniray waytamantam rimachkan. Kay waytaqa llapan waytamantapas aswan hatun waytam. Aswan allinta hamutanapaqmi huk siqiwani kuska kachkan.

Traducción:

-----

**17. A partir del modelo de biografía que se te presenta relata tu propia biografía en quechua.**

**BIOGRAFÍA DE CARLOS**

Ñuqapa sutiymi Carlos Ferandez Mejia .Ñuqam Humangallaqtam anta kani. Nuqatam mamay wachakuarqa huk chusaqpunchaw hatun punchaw killata ,waranqa isqon pusaq chunkayocwatata . Chaymantañaataqmi taytaya sutinmi Faustino FernandezCuadros mamaypañaataqmi sutin Bonifacia Mejia Conde. Ñuqamrirqani yachay wasiman suqta watachayumanta hastachunkahukniyuq watachayukama chay yachay wasipa sutinmy karqa "EL MESTRO" chay yachay wasi karqa Huamanga llaqtapi, chaymantañaataqmi qatunchaña kaspay

**MI BIOGRAFÍA**

-----

**18. Realiza una pequeña descripción en quechua del siguiente animal**



-----

**COMPETENCIA 3: SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA (Lengua originaria) (2 PREGUNTAS)**

19. Completa el siguiente diálogo en quechua. Juan y Richard se acaban de conocer y entablan un diálogo por primera vez, Juan es de Perú, Apurímac y Richard es de Estados Unidos, Miami. Richard viene de turismo desea probar los ricos chicharrones de Uripa.



20. Escribe tus datos personales en quechua en forma descriptiva. Nombre, edad, lugar de nacimiento, dirección, padres, hermanos, colegio y grado y sección.



Nombre: .....  
Lugar de nacimiento:.....  
Dirección:.....  
Padres: .....  
Hermanos:.....  
Colegio:.....  
Grado y sección.....

## FICHA TÉCNICA DE LA PRUEBA ESCRITA

### 1. Área y logros de aprendizaje a evaluar

Evaluar los conocimientos y competencias del curso Quechua en el área de Comunicación al iniciar y al culminar la experiencia y realizar el análisis de rendimiento académico para la variable dependiente

### 2. Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Valoración
Procesos de aprendizaje del curso quechua	Proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes.	Rendimiento académico	-Conocimientos básicos esperados del idioma Quechua Chanka: Vocabularios, números, meses, días, pronombres - Desarrollo de competencias lingüísticas: lee, escribe diversos textos y se comunica oralmente en su lengua materna	Cualitativa / cuantitativa AD (18-20) A (14-17) B (11-13) C (0-10)

### 3. Tabla de especificaciones

Secciones de la prueba	Categoría /Competencia	Cantidad de preguntas	Orden de preguntas	Peso	Puntaje
Conocimientos básicos esperados	Vocabulario y palabras	5	P1 a P5	25	5
	Números, días y meses	3	P5 a P8	15	3
	Pronombres personales e interrogativos	2	P8 a P10	10	2
Desarrollo de competencias lingüísticas	Lee diversos textos en su lengua materna	4	P11 a P14	20%	4
	Escribe diversos textos en su lengua materna	4	P15 a P18	20%	4
	Se comunica oralmente en su lengua materna	2	P19 a P20	10%	2
<b>Total</b>		<b>20</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>	<b>20</b>

### 4. Aspectos formales del instrumento

- Título:  
Prueba escrita de entrada / salida
- Datos de identificación
  - Curso:
  - Nombre y apellidos
  - Grado y sección
- Instrucciones de aplicación  
Estimado estudiante, la siguiente prueba de entrada, está organizada en dos secciones: Conocimientos básicos esperados y la segunda de las competencias del curso con un total de 20 preguntas, cada pregunta vale un punto y tendrán 60 minutos para realizar. Recuerda concentrarte y hacer el examen con sinceridad
- Organización de los ítems  
La prueba se organizará en secciones donde cada sección evaluará conocimientos básicos y competencias del área.
- Observaciones  
La nota obtenida será calificada en cuantitativo y cualitativo a la vez.



## 5. Planificar la administración del instrumento:

- Sujetos a quienes se aplicara el instrumento  
Estudiantes del grupo experimental y control del 5to grado b y c respectivamente de la Institución educativa José María Arguedas del distrito de Anco Huallo, provincia de Chincheros región de Apurímac.
- Forma como se aplicara  
La prueba escrita será en formato físico, en forma presencial y será aplicada de manera individual
- Lugar y hora de aplicación del instrumento  
Se coordinará con el docente de Quechua de acuerdo al horario disponible del estudiante. El lugar será el aula de clases de la Institución educativa.
- Tiempo prevista de aplicación  
El tiempo previsto de la aplicación del instrumento será de 60 minutos.
- Recursos necesarios:
  - Prueba escrita impreso
  - Lápiz o lapicero para la realización de la prueba

## 6. Prueba o validación del instrumento

La fiabilidad del instrumento se realizará bajo el método de juicio de expertos con 3 jueces de la Universidad Nacional del Altiplano conforme lo estipulan las disposiciones

### 6.1 Criterio de discriminación de la calidad de un instrumento

El procedimiento de validación de un instrumento de recolección de datos debe implicar tomar decisiones a partir hacer una suma ponderada de los resultados de las fichas de validación de instrumentos de los tres jueces evaluadores:

Nivel	Puntaje	Regla de decisión
Deficiente	20% a 40%	Elaborar otro instrumento
Aceptable	41% a 69%	Replantear el instrumento
Adecuado	70% a 100%	Aplicar el instrumento

Marque Ud. con una “X” en la escala teniendo en cuenta que:

En Desacuerdo 20%	Ni de acuerdo ni en desacuerdo 40%	De acuerdo 70%	Totalmente de Acuerdo 100%
<b>Deficiente</b>	<b>Aceptable</b>	<b>Bueno</b>	<b>Excelente</b>

Aspectos	Criterios	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
<b>Amplitud</b>	¿Las preguntas cubren los contenidos esenciales para la evaluación de la variable?				
<b>Claridad y precisión</b>	¿Las preguntas formuladas son sencillas de entender, claras y específicas?				
<b>Pertinencia</b>	¿Las preguntas tienen relación lógica con el objetivo que se pretende estudiar?				
<b>Redacción</b>	¿Las preguntas no contienen elementos redundantes y tiene una correcta ortografía y gramática en su formulación?				
<b>Congruencia</b>	¿Las preguntas son congruentes con la variable y la dimensión que se pretende evaluar?				



## Instrumento Nro 02 – Cuestionario de motivación escolar

### CUESTIONARIO

El siguiente cuestionario tiene como finalidad conocer tu opinión y experiencia respecto a la motivación que ha generado en ti el uso de recursos digitales de gamificación online aplicados en el curso Quechua.

Marca con una X en la valoración que creas conveniente para cada Ítems de acuerdo a la experiencia que tuviste donde el 1 es el mínimo y el 5 es el máximo.

N°	ÍTEMS	VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
		<i>Totalmente en desacuerdo</i>	<i>En desacuerdo</i>	<i>Más o menos</i>	<i>De acuerdo</i>	<i>Totalmente de acuerdo</i>
<b>CATEGORÍA: ATENCIÓN</b>						
1	<i>Las diversas actividades me han ayudado a mantener la atención durante toda la clase y no distraerme fácilmente con otras cosas</i>					
2	<i>Las clases planteadas de esta manera es una forma novedosa de aprender</i>					
<b>CATEGORÍA: INTERÉS</b>						
3	<i>Sentí ansias e interés de asistir a clases nuevamente</i>					
4	<i>Tengo mayor interés en aprender un tema nuevo</i>					
5	<i>Me ha generado curiosidad para seguir aprendiendo por mi cuenta</i>					
6	<i>Me ha ayudado a despejar dudas sobre algunos temas o contenidos que me resultaba difícil de entender</i>					
7	<i>Resulta una manera muy fácil y divertida de repasar los contenidos</i>					
8	<i>Desarrollar las evaluaciones de esta manera me resultó más fácil de resolverlos</i>					
9	<i>Siento que he aprendido mejor de esta manera</i>					
<b>CATEGORÍA: PARTICIPACIÓN</b>						
10	<i>Las actividades en grupo de los recursos utilizados incentivan mi participación en equipo</i>					
11	<i>Los diversos tipos de actividades planteadas me han incentivado a participar más en clase</i>					



12	<i>Me ha gustado ver reflejado en la pantalla en vivo la participación que hacía en el aula</i>					
13	<i>Usar la laptop, tableta o celular como herramienta para aprender es divertido</i>					
<b>CATEGORÍA: TIEMPO</b>						
14	<i>He tenido el deseo de superar y resolver todas las actividades propuestas</i>					
15	<i>Me ha resultado más sencillo entregar los trabajos o tareas de esta manera</i>					
16	<i>He logrado entregar todas las actividades planteadas en clase</i>					
17	<i>El ranking y los puntajes que veía en pantalla me han incentivado a esforzarme más</i>					
18	<i>Las recompensas digitales de los recursos utilizados me animaban a esforzarme más</i>					
19	<i>La competición entre mis compañeros de manera digital me ha motivado a dar lo mejor de mí</i>					
20	<i>Desarrollar el examen o la evaluación final de esta manera me resultó más fácil y rápido</i>					



## ANEXO 3: Validación de instrumentos

### JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

#### INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

#### INSTRUMENTO NRO 01. PRUEBA ESCRITA

#### ASPECTOS A EVALUAR EN ESTE INSTRUMENTO

INSTRUMENTO	FINALIDAD	ASPECTOR A EVALUAR
Prueba escrita	Evaluar el conocimiento y competencias iniciales y finales en el curso Quechua para la variable dependiente en su dimensión de rendimiento académico	Redacción, contenido, congruencia, claridad y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

#### PRUEBA ESCRITA

PREGUNTAS		ALTERNATIVAS					OBSERVACIONES MEJORAS
SECCIÓN I: CONOCIMIENTOS BÁSICOS		E	B	M	X	C	
<b>Categoría: vocabulario</b>							
01	Escribe en quechua las siguientes palabras de animales	X					
02	Escribe en quechua las siguientes palabras de plantas	X					
03	Escribe en quechua las siguientes verbos:	X					
04	Relaciona estas palabras con su significado en quechua	X					
05	Relaciona estas palabras con su significado en quechua	X					
<b>Categoría: números, días y meses</b>							
06	Escribe los números en quechua del 1 al 10	X					
07	Ordena y completa los días de la semana en quechua como corresponde de acuerdo a palabras proporcionadas en el cuadro inferior.		X				
08	Completa los meses en castellano y quechua en la siguiente tabla		X				
<b>Categoría: pronombres personales</b>							
09	Escribe en quechua los pronombres personales en singular	X					
10	Escribe en quechua los pronombres personales en plural	X					



SECCIÓN II: DESARROLLO DE COMPETENCIAS		E	B	M	X	C
<b>Competencia 1: Lee diversos textos en su lengua materna</b>						
11	¿Imamantan rimachkan cartel hampi wasipi? (Qué dice el cartel del Centro de Salud?)	X				
12	¿Qaykan kanqa yachachikuy anemiamanta qampi wasipi? (Cuándo será la enseñanza sobre la anemia en el Centro de Salud?)	X				
13	¿Imatan ruwachwan ñuqanchik mana unqunapaq anemiawan? (¿Qué debemos de hacer para no enfermarnos de anemia?)	X				
14	¿Imatataq kay rimay niyta munachkan? "Llapanchik anemia unqyta llallisun" (¿Qué podemos interpretar del lema "Todos podemos vencer la anemia"?)	X				
<b>Competencia 2: Escribe diversos textos en su lengua materna</b>						
15	Escribe una oración en quechua explicando tus gustos personales en la música, deporte, estudios u otros temas.	X				
16	Realiza la traducción de este párrafo al quechua	X				
17	A partir del modelo de biografía que se te presenta relata tu propia biografía en quechua	X				
18	Realiza una pequeña descripción en quechua del siguiente animal	X				
<b>Competencia 3: Se comunica oralmente en su lengua materna</b>						
19	Completa el siguiente diálogo en quechua. Juan y Richard se acaban de conocer y entablan un diálogo por primera vez, Juan es de Perú, Apurímac y Richard es de Estados Unidos, Miami. Richard viene de turismo desea probar los ricos chicharrones de Uripa.	X				
20	Escribe tus datos personales en quechua en forma descriptiva. Nombre, edad, lugar de nacimiento, dirección, padres, hermanos, colegio y grado y sección.	X				

**Evaluado por:**

**Nombre y Apellido:** SARITA DURAN CHAMBILLA



Firmado digitalmente por DURAN  
CHAMBILLA Sarita FAU  
20145498170 hard  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 05.08.2023 21:28:10 -05:00

**C.I.:** \_\_\_\_\_ **Firma:** \_\_\_\_\_



### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **SARITA DURAN CHAMBILLA**, identificada con Documento Nacional de Identidad N.º 01345399, de profesión Licenciada en Educación Inicial, con grado académico de (X) Doctor ( ) Magister; y ejerciendo actualmente como **DOCENTE**, en la Institución **UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación los Instrumentos de la investigación titulado: INFLUENCIA DE RECURSOS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN ONLINE EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL CURSO QUECHUA EN ANCO HUALLO-APURÍMAC a efectos de su aplicación en alumnos de 5to grado B y C como grupo experimental y de control respectivamente en la Institución educativa José María Arguedas en el distrito de Anco Huallo, Apurímac.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de preguntas				X
Amplitud de contenido de las preguntas				X
Redacción de las preguntas				X
Claridad y precisión en las preguntas				X
Pertinencia de las preguntas				X

En Puno, a los 04 días del mes de agosto de 2023.


 Firmado digitalmente por DURAN  
 CHAMBILLA Sarita FAU  
 20145496170 hard  
 Motivo: Soy el autor del documento  
 Fecha: 05.08.2023 21:28:43 -05:00

---

Firma



## JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

### INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

**E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar**

### INSTRUMENTO NRO 0302 GESTIONARIO

#### ASPECTOS A EVALUAR EN ESTE INSTRUMENTO

INSTRUMENTO	FINALIDAD	ASPECTOR A EVALUAR
Cuestionario	Conocer la opinión y experiencia respecto a la motivación que ha generado en los alumnos el uso de los tres recursos digitales de gamificación online aplicados en el curso Quechua.	Redacción, contenido, congruencia, claridad y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

### CUESTIONARIO

ITEMS		ALTERNATIVAS					OBSERVACIONES MEJORAS
		E	B	M	X	C	
<b>Categoría: atención</b>							
01	Las diversas actividades me han ayudado a mantener la atención durante toda la clase y no distraerme fácilmente con otras cosas	X					
02	Las clases planteadas de esta manera es una forma novedosa de aprender	X					
<b>Categoría: interés</b>							
03	Sentí ansias e interés de asistir a clases nuevamente	X					
04	Tengo mayor interés en aprender un tema nuevo	X					
05	Me ha generado curiosidad para seguir aprendiendo por mi cuenta	X					
06	Me ha ayudado a despejar dudas sobre algunos temas o contenidos que me resultaba difícil de entender	X					
07	Resulta una manera muy fácil y divertida de repasar los contenidos	X					
08	Desarrollar el examen de esta manera me resultó más fácil	X					
09	Siento que he aprendido mejor de esta manera	X					
<b>Categoría: participación</b>							



10	Las actividades en grupo incentivan mi participación en equipo	X					
11	Los diversos tipos de actividades planteadas me han incentivado a participar más en clase	X					
12	Me ha gustado ver reflejado en la pantalla y en vivo la participación que hacía en el aula	X					
13	Usar las laptop o tabletas como herramientas para aprender es divertido	X					
<b>Categoría : tiempo</b>							
14	He tenido el deseo de superar y resolver todas las actividades propuestas	X					
15	Me ha resultado más sencillo entregar los trabajos o tareas de esta manera	X					
16	He logrado entregar todas las actividades planteadas en clase	X					
17	El ranking y los puntajes que veía me han incentivado a esforzarme más	X					
18	Las recompensas del juego me animaban a esforzarme	X					
19	La competición entre mis compañeros me ha ayudado a dar lo mejor de mí	X					
20	Desarrollar el examen de manera digital e interactiva me resultó más rápido y me ayuda a recordar lo aprendido.	X					

**Evaluado por:**

**Nombre y Apellido:** SARITA DURAN CHAMBILLA

Universidad Nacional del Altiplano  Firmado digitalmente por DURAN CHAMBILLA Sarita FAU 20145496170 hard Motivo: Soy el autor del documento Fecha: 05.08.2023 21:29:52 -05:00

**C.I.:** \_\_\_\_\_ **Firma:** \_\_\_\_\_



### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **SARITA DURAN CHAMBILLA**, identificada con Documento Nacional de Identidad N° 01345399, de profesión Licenciada en Educación Inicial, con grado académico de (X) Doctor ( ) Magister; y ejerciendo actualmente como **DOCENTE**, en la Institución **UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación los Instrumentos de la investigación titulado: INFLUENCIA DE RECURSOS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN ONLINE EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL CURSO QUECHUA EN ANCO HUALLO-APURÍMAC a efectos de su aplicación en alumnos de 5to grado B y C como grupo experimental y de control respectivamente en la Institución educativa José María Arguedas en el distrito de Anco Huallo, Apurímac.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia				<b>X</b>
Amplitud de contenido				<b>X</b>
Redacción de ítems				<b>X</b>
Claridad y precisión				<b>X</b>
Pertinencia				<b>X</b>

En Puno, a los 04 días del mes de agosto de 2023.



Firmado digitalmente por DURAN  
CHAMBILLA Sarita FAU  
20145496170 hard  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 05.08.2023 21:30:18 -05:00

---

Firma



## JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

### INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

**E**= Excelente / **B**= Bueno / **M**= Mejorar / **X**= Eliminar / **C**= Cambiar

### INSTRUMENTO NRO 01. PRUEBA ESCRITA

#### ASPECTOS A EVALUAR EN ESTE INSTRUMENTO

INSTRUMENTO	FINALIDAD	ASPECTOR A EVALUAR
Prueba escrita	Evaluar el conocimiento y competencias iniciales y finales en el curso Quechua para la variable dependiente en su dimensión de rendimiento académico	Redacción, contenido, congruencia, claridad y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

### PRUEBA ESCRITA

PREGUNTAS		ALTERNATIVAS					OBSERVACIONES MEJORAS
SECCIÓN I: CONOCIMIENTOS BÁSICOS		E	B	M	X	C	
<b>Categoría: vocabulario</b>							
01	Escribe en quechua las siguientes palabras de animales		X				
02	Escribe en quechua las siguientes palabras de plantas		X				
03	Escribe en quechua las siguientes verbos:		X				
04	Relaciona estas palabras con su significado en quechua		X				
05	Relaciona estas palabras con su significado en quechua		X				
<b>Categoría: números, días y meses</b>							
06	Escribe los números en quechua del 1 al 10		X				
07	Ordena y completa los días de la semana en quechua como corresponde con las palabras proporcionadas en el cuadro inferior:		X				
08	Completa los meses en castellano y quechua en la siguiente tabla:		X				
<b>Categoría: pronombres personales</b>							
09	Escribe en quechua los pronombres personales en singular		X				
10	Escribe en quechua los pronombres personales en plural		X				



SECCIÓN II: DESARROLLO DE COMPETENCIAS		E	B	M	X	C
<b>Competencia 1: Lee diversos textos en su lengua materna</b>						
11	¿Imamantan rimachkan cartel hampi wasipi? (Qué dice el cartel del Centro de Salud?)		X			
12	¿Qaykan kanqa yachachikuy anemiamanta qampi wasipi? (Cuándo será la enseñanza sobre la anemia en el Centro de Salud?)		X			
13	¿Imatan ruwachwan ñuqanchik mana unqunapaq anemiawan? (¿Qué debemos de hacer para no enfermarnos de anemia?)		X			
14	¿Imatataq kay rimay niyta munachkan? "Llapanchik anemia unquyta llallisun" (¿Qué podemos interpretar del lema "Todos podemos vencer la anemia"?)		X			
<b>Competencia 2: Escribe diversos textos en su lengua materna</b>						
15	Escribe una oración en quechua explicando tus gustos personales en la música, deporte, estudios u otros temas.		X			
16	Realiza la traducción de este párrafo al quechua		X			
17	A partir del modelo de biografía que se te presenta relata tu propia biografía en quechua		X			
18	Realiza una pequeña descripción en quechua del siguiente animal		X			
<b>Competencia 3: Se comunica oralmente en su lengua materna</b>						
19	Completa el siguiente diálogo en quechua. Juan y Richard se acaban de conocer y entablan un diálogo por primera vez, Juan es de Perú, Apurímac y Richard es de Estados Unidos, Miami. Richard viene de turismo desea probar los ricos chicharrones de Uripa.		X			
20	Escribe tus datos personales en quechua en forma descriptiva. Nombre, edad, lugar de nacimiento, dirección, padres, hermanos, colegio y grado y sección.		X			

Evaluado por:

Nombre y Apellido: \_Dra. Karen Zulma Ortega Gallegos\_

C.I.: 200183 Firma: \_\_\_\_\_



Firmado digitalmente por ORTEGA  
GALLEGOS Karen Zulma FAU  
20145496170 hard  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 03.07.2023 22:41:27 -08:00



### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Karen Zulma Ortega Gallegos,  
identificado con Documento Nacional de Identidad N.º 01205442,  
de profesión Licenciada en Educación Inicial, con  
grado académico de ( X ) Doctor ( ) Magister; y ejerciendo actualmente como Docente  
Universitario, en la Institución Universidad Nacional del Altiplano Puno \_\_\_\_\_

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación los Instrumentos de la investigación titulado: INFLUENCIA DE RECURSOS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN ONLINE EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL CURSO QUECHUA EN ANCO HUALLO-APURÍMAC a efectos de su aplicación en alumnos de 5to grado B y C como grupo experimental y de control respectivamente en la Institución educativa José María Arguedas en el distrito de Anco Huallo, Apurímac.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de preguntas			X	
Amplitud de contenido de las preguntas			X	
Redacción de las preguntas			X	
Claridad y precisión en las preguntas			X	
Pertinencia de las preguntas			X	

En Puno, a los 03 días del mes de JULIO del 2023



**UNA**  
PUNO

Firmado digitalmente por ORTEGA  
GALLEGOS Karen Zulma FAU  
20145496170 hard  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 03.07.2023 22:41:52 -06:00

Firma



## JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

### INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

**E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar**

### INSTRUMENTO NRO 02 CUESTIONARIO

#### ASPECTOS A EVALUAR EN ESTE INSTRUMENTO

INSTRUMENTO	FINALIDAD	ASPECTOR A EVALUAR
Cuestionario	Conocer la opinión y experiencia respecto a la motivación que ha generado en los alumnos el uso de los tres recursos digitales de gamificación online aplicados en el curso Quechua.	Redacción, contenido, congruencia, claridad y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

### CUESTIONARIO

ITEMS		ALTERNATIVAS					OBSERVACIONES MEJORAS
		E	B	M	X	C	
<b>Categoría: atención</b>							
01	Las diversas actividades me han ayudado a mantener la atención durante toda la clase y no distraerme fácilmente con otras cosas		X				
02	Las clases planteadas de esta manera es una forma novedosa de aprender		X				
<b>Categoría: interés</b>							
03	Sentí ansias e interés de asistir a clases nuevamente		X				
04	Tengo mayor interés en aprender un tema nuevo		X				
05	Me ha generado curiosidad para seguir aprendiendo por mi cuenta		X				
06	Me ha ayudado a despejar dudas sobre algunos temas o contenidos que me resultaba difícil de entender		X				
07	Resulta una manera muy fácil y divertida de repasar los contenidos		X				
08	Desarrollar el examen de esta manera me resultó más fácil		X				
09	Siento que he aprendido mejor de esta manera		X				
<b>Categoría: participación</b>							
10	Las actividades en grupo incentivan mi participación en equipo		X				



11	Los diversos tipos de actividades planteadas me han incentivado a participar más en clase	X				
12	Me ha gustado ver reflejado en la pantalla y en vivo la participación que hacía en el aula	X				
13	Usar las laptop o tabletas como herramientas para aprender es divertido	X				
<b>Categoría : tiempo</b>						
14	He tenido el deseo de superar y resolver todas las actividades propuestas	X				
15	Me ha resultado más sencillo entregar los trabajos o tareas de esta manera	X				
16	He logrado entregar todas las actividades planteadas en clase	X				
17	El ranking y los puntajes que veía me han incentivado a esforzarme más	X				
18	Las recompensas del juego me animaban a esforzarme	X				
19	La competición entre mis compañeros me ha ayudado a dar lo mejor de mí	X				
20	Desarrollar el examen de manera digital e interactiva me resultó más rápido y me ayuda a recordar lo aprendido.	X				

**Evaluado por:**

**Nombre y Apellido:**  Dra. Karen Zulma Ortega Gallegos

**C.I.:**  200183 **Firma:** \_\_\_\_\_



Firmado digitalmente por ORTEGA  
GALLEGOS Karen Zulma FAU  
20145496170 hard  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 03.07.2023 22:42:17 -06:00



### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Karen Zulma Ortega Gallegos,  
identificado con Documento Nacional de Identidad N.º 01205442,  
de profesión Licenciada en Educación Inicial, con  
grado académico de ( X ) Doctor ( ) Magister; y ejerciendo actualmente como Docente  
Universitario, en la Institución Universidad Nacional del Altiplano Puno \_\_\_\_\_

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación los Instrumentos de la investigación titulado: INFLUENCIA DE RECURSOS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN ONLINE EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL CURSO QUECHUA EN ANCO HUALLO-APURÍMAC a efectos de su aplicación en alumnos de 5to grado B y C como grupo experimental y de control respectivamente en la Institución educativa José María Arguedas en el distrito de Anco Huallo, Apurímac.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia			X	
Amplitud de contenido			X	
Redacción de ítems			X	
Claridad y precisión			X	
Pertinencia			X	

En Puno, a los 03 días del mes de JULIO del 2023



**UNA**  
PUNO

Firmado digitalmente por ORTEGA  
GALLEGOS Karen Zulma FAU  
20145496170 hard  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 03.07.2023 22:44:09 -06:00

Firma



## JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

### INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

**E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar**

### INSTRUMENTO NRO 01. PRUEBA ESCRITA

#### ASPECTOS A EVALUAR EN ESTE INSTRUMENTO

INSTRUMENTO	FINALIDAD	ASPECTOR A EVALUAR
Prueba escrita	Evaluar el conocimiento y competencias iniciales y finales en el curso Quechua para la variable dependiente en su dimensión de rendimiento académico	Redacción, contenido, congruencia, claridad y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

### PRUEBA ESCRITA

PREGUNTAS		ALTERNATIVAS					OBSERVACIONES MEJORAS
SECCIÓN I: CONOCIMIENTOS BÁSICOS		E	B	M	X	C	
<b>Categoría: vocabulario</b>							
01	Escribe en quechua las siguientes palabras de animales		X				
02	Escribe en quechua las siguientes palabras de plantas		x				
03	Escribe en quechua las siguientes verbos:		x				
04	Relaciona estas palabras con su significado en quechua		x				
05	Relaciona estas palabras con su significado en quechua		x				
<b>Categoría: números, días y meses</b>							
06	Escribe los números en quechua del 1 al 10	x					
07	Ordena y completa los días de la semana en quechua como corresponde con las palabras proporcionadas en el cuadro inferior:	x					
08	Completa los meses en castellano y quechua en la siguiente tabla:	x					
<b>Categoría: pronombres personales</b>							
09	Escribe en quechua los pronombres personales en singular	X					
10	Escribe en quechua los pronombres personales en plural	x					



Categoría: participación					
10	Las actividades en grupo incentivan mi participación en equipo	X			
11	Los diversos tipos de actividades planteadas me han incentivado a participar más en clase	X			
12	Me ha gustado ver reflejado en la pantalla y en vivo la participación que hacía en el aula	X			
13	Usar las laptop o tabletas como herramientas para aprender es divertido	x			
Categoría : tiempo					
14	He tenido el deseo de superar y resolver todas las actividades propuestas	X			
15	Me ha resultado más sencillo entregar los trabajos o tareas de esta manera	X			
16	He logrado entregar todas las actividades planteadas en clase	X			
17	El ranking y los puntajes que veía me han incentivado a esforzarme más	X			
18	Las recompensas del juego me animaban a esforzarme	X			
19	La competición entre mis compañeros me ha ayudado a dar lo mejor de mí	X			
20	Desarrollar el examen de manera digital e interactiva me resultó más rápido y me ayuda a recordar lo aprendido.	x			

**Evaluado por:**

**Nombre y Apellido:** Nátali Ardiles Cáceres

**DNI:** 40438354



Firmado digitalmente por ARDILES  
CACERES Natali FAU 20145496170  
soft  
Razón: Soy el autor de este documento  
Fecha: 2023.07.03 22:21:16-05'00'



## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Natali Ardiles Cáceres, identificado con Documento Nacional de Identidad N.º40438354, de profesión docente , con grado académico de ( ) Doctor ( x) Magister; y ejerciendo actualmente como docente , en la Institución Universidad Nacional del Altiplano Puno Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación los Instrumentos de la investigación titulado: INFLUENCIA DE RECURSOS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN ONLINE EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL CURSO QUECHUA EN ANCO HUALLO-APURÍMAC a efectos de su aplicación en alumnos de 5to grado B y C como grupo experimental y de control respectivamente en la Institución educativa José María Arguedas en el distrito de Anco Huallo, Apurímac.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de preguntas			X	
Amplitud de contenido de las preguntas			X	
Redacción de las preguntas			X	
Claridad y precisión en las preguntas			X	
Pertinencia de las preguntas			x	

En Puno, a los 03 días del mes de julio del 2023



Firmado digitalmente por ARDILES  
CACERES Natali FAU 20145496170  
soft  
Razón: Soy el autor de este documento  
Fecha: 2023.07.03 22:21:16-05'00'



## JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

### INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

### INSTRUMENTO NRO 02 CUESTIONARIO

#### ASPECTOS A EVALUAR EN ESTE INSTRUMENTO

INSTRUMENTO	FINALIDAD	ASPECTOR A EVALUAR
Cuestionario	Conocer la opinión y experiencia respecto a la motivación que ha generado en los alumnos el uso de los tres recursos digitales de gamificación online aplicados en el curso Quechua.	Redacción, contenido, congruencia, claridad y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

### CUESTIONARIO

ITEMS		ALTERNATIVAS					OBSERVACIONES MEJORAS
		E	B	M	X	C	
<b>Categoría: atención</b>							
01	Las diversas actividades me han ayudado a mantener la atención durante toda la clase y no distraerme fácilmente con otras cosas		X				
02	Las clases planteadas de esta manera es una forma novedosa de aprender	X					
<b>Categoría: interés</b>							
03	Sentí ansias e interés de asistir a clases nuevamente		X				
04	Tengo mayor interés en aprender un tema nuevo		X				
05	Me ha generado curiosidad para seguir aprendiendo por mi cuenta		X				
06	Me ha ayudado a despejar dudas sobre algunos temas o contenidos que me resultaba difícil de entender	X					
07	Resulta una manera muy fácil y divertida de repasar los contenidos		X				
08	Desarrollar el examen de esta manera me resultó más fácil		X				
09	Siento que he aprendido mejor de esta manera		X				



Categoría: participación						
10	Las actividades en grupo incentivan mi participación en equipo		X			
11	Los diversos tipos de actividades planteadas me han incentivado a participar más en clase		X			
12	Me ha gustado ver reflejado en la pantalla y en vivo la participación que hacía en el aula		X			
13	Usar las laptop o tabletas como herramientas para aprender es divertido		x			
Categoría : tiempo						
14	He tenido el deseo de superar y resolver todas las actividades propuestas	X				
15	Me ha resultado más sencillo entregar los trabajos o tareas de esta manera	X				
16	He logrado entregar todas las actividades planteadas en clase		X			
17	El ranking y los puntajes que veía me han incentivado a esforzarme más		X			
18	Las recompensas del juego me animaban a esforzarme	X				
19	La competición entre mis compañeros me ha ayudado a dar lo mejor de mí	X				
20	Desarrollar el examen de manera digital e interactiva me resultó más rápido y me ayuda a recordar lo aprendido.		x			

**Evaluado por:**

**Nombre y Apellido:** Nátali Ardiles Cáceres

**DNI:** 40438354



Firmado digitalmente por ARDILES  
CACERES Natali FAU 20145496170  
soft  
Razón: Soy el autor de este documento  
Fecha: 2023.07.03 22:21:16-05'00'



### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Nátali Ardiles Cáceres , identificado con Documento Nacional de Identidad N.º40438354, de profesión docente , con grado académico de ( ) Doctor ( X ) Magister; y ejerciendo actualmente como docente , en la Institución Universidad Nacional Del Altiplano Puno

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación los Instrumentos de la investigación titulado: INFLUENCIA DE RECURSOS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN ONLINE EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL CURSO QUECHUA EN ANCO HUALLO-APURÍMAC a efectos de su aplicación en alumnos de 5to grado B y C como grupo experimental y de control respectivamente en la Institución educativa José María Arguedas en el distrito de Anco Huallo, Apurímac.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia				X
Amplitud de contenido			X	
Redacción de ítems			X	
Claridad y precisión			x	
Pertinencia				x

En Puno, a los 03 días del mes de julio del 2023



Firmado digitalmente por ARDILES  
CACERES Natali FAU 20145496170  
soft  
Razón: Soy el autor de este documento  
Fecha: 2023.07.03 22:21:16-05'00'



## ANEXO 4: Unidad didáctica y sesiones

### UNIDAD DIDÁCTICA

#### I. DATOS GENERALES:

1. Área o curso: Quechua
2. Bimestre: III
3. Duración: 8 sesiones
4. Nivel: Secundaria
5. Grado de aplicación: 5to grado B
6. Docente: Lic. Marcos Quispe Pastor

#### II. DESCRIPCIÓN GENERAL

En el área de Lengua Originaria del Quinto Año de Secundaria, se busca consolidar los niveles de logro alcanzados en el sexto ciclo, en función de los estándares planteados en los desempeños y articular los niveles de logros correspondientes al séptimo ciclo. La utilización de las TICs en las diferentes áreas, y en especial en el área de comunicación son de vital importancia, ya que ayudarán a manera trascendental a lograr un aprendizaje significativo y que los alumnos alcancen a desarrollar capacidades en el uso de la lengua, es decir, que aprendan a leer y entender lo que leen, que aprendan a redactar y que aprendan a expresarse oralmente.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS PRECISADOS
<p><b>COMPETENCIA 1:</b> <b>SE COMUNICA ORAL MENTE EN SU LENGUA MATER-NA</b> (Lengua originaria)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>· Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos en quechua chanka; infiere información relevante y conclusiones e interpreta la intención del interlocutor y las relaciones de poder en discursos que contienen sesgos, falacias y ambigüedades.</li> <li>· Se expresa adecuándose a situaciones comunicativas formales e informales y a los géneros discursivos orales en que participa. Organiza y desarrolla sus ideas en torno a un tema y las relaciona mediante el uso de diversos recursos cohesivos; incorpora un vocabulario especializado y enfatiza los significados mediante el uso de recursos no verbales y paraverbales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Adecua el texto oral a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el tipo textual y las características del género discursivo.</li> <li>· Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada.</li> <li>· Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema, y las desarrolla para ampliar o precisar la información.</li> <li>· Establece diversas relaciones lógicas entre las ideas a través del uso preciso de varios tipos de referentes, conectores y otros marcadores textuales.</li> <li>· Incorpora un vocabulario pertinente y preciso que incluye sinónimos y términos especializados.</li> <li>· Emplea estratégicamente gestos y movimientos corporales que enfatizan o atenúan lo que dice. Ajusta el volumen, la entonación y el ritmo de su voz, así como las pausas y los silencios, para transmitir emociones, caracterizar personajes o producir otros efectos en el público como el suspenso y el entretenimiento.</li> <li>· Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente.</li> <li>· Decide estratégicamente cómo y en qué momento participar recurriendo a saberes previos, usando lo dicho por sus interlocutores y aportando nueva información</li> </ul>



<p><b>COMPETENCIA 2:</b> <b>LEE</b> DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN LENGUA MATERNA (Lengua originaria)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Obtiene información del texto escrito en quechua chanka.</li> <li>· Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Lee diversos tipos de textos con estructuras complejas y vocabulario variado y especializado.</li> <li>· Reflexiona sobre formas y contenidos del texto y asume una posición sobre las relaciones de poder que este presenta.</li> <li>· Explica el efecto del texto en el lector a partir de su conocimiento y del contexto sociocultural en el que fue escrito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y detalles en diversos tipos de texto</li> <li>· Explica el tema, los subtemas y el propósito comunicativo del texto cuando este presenta información especializada o abstracta.</li> <li>· Establece conclusiones sobre lo comprendido contrastando su experiencia y conocimiento con el contexto sociocultural del texto y del autor.</li> <li>· Opina sobre el contenido, la organización textual, las estrategias discursivas, las representaciones sociales y la intención del autor.</li> <li>· Justifica la elección o recomendación de textos de su preferencia cuando los comparte con otros. Sustenta su posición sobre las relaciones de poder e ideologías de los textos.</li> </ul>
<p><b>COMPETENCIA 3:</b> <b>ESCRIBE</b> DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA (Lengua originaria)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Adecua el texto a la situación comunicativa.</li> <li>· Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Escribe diversos tipos de textos de forma reflexiva.</li> <li>· Adecua su texto al destinatario, propósito y el registro a partir de su experiencia previa, de fuentes de información complementarias y divergentes, y de su conocimiento del contexto histórico y sociocultural.</li> <li>· Organiza y desarrolla lógicamente las ideas en torno a un tema, y las estructuras de acuerdo a distintos géneros discursivos</li> <li>· Emplea vocabulario variado, preciso y textuales para darle claridad y sentido a su texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Adecua el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el tipo textual y las características del género discursivo, así como el formato y el soporte.</li> <li>· Elige estratégicamente el registro formal o informal adaptándose a los destinatarios y seleccionando fuentes de información complementaria y divergente.</li> <li>· Escribe textos de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a un tema, las jerarquiza en subtemas e ideas principales, y las desarrolla para argumentar o precisar la información sin digresiones o vacíos.</li> <li>· Establece diversas relaciones lógicas entre las ideas a través del uso preciso de referentes, conectores y otros marcadores textuales.</li> <li>· Incorpora de forma pertinente vocabulario que incluye sinónimos y términos especializados.</li> </ul>



#### IV. CAMPO TEMÁTICO, EVIDENCIAS Y PRODUCTO

CAMPO TEMÁTICO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	PRODUCTO
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplicación de instrumentos: Prueba escrita y aplicación de cuestionario de motivación escolar de entrada</li> <li>2. Sesión 1: Nociones básicas, fonética y pronombres</li> <li>3. Sesión 2: Silabeo, estructura y construcción de oraciones, días, meses, números</li> <li>4. Sesión 3: Sustantivos, adjetivos, verbos</li> <li>5. Sesión 4: Sufijos</li> <li>6. Sesión 5: Aseguradores</li> <li>7. Sesión 6: Competencia 1: Lee diversos tipos de textos en su lengua originaria</li> <li>8. Sesión 7: Competencia 2: Escribe diversos tipos de textos en su lengua originaria</li> <li>9. Sesión 8: Competencia 3: Se comunica oralmente en su lengua originaria</li> <li>10. Aplicación de instrumentos: Prueba escrita y aplicación de cuestionario de motivación escolar de salida</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifica y escribe los pronombres personales</li> <li>2. Identifica la fonética básica</li> <li>3. Construye oraciones haciendo uso de vocabularios básicos</li> <li>4. Ocupa los primeros puestos identificando verbos, sustantivos y adjetivos en kahoot.</li> <li>5. Escribe oraciones aplicando los sufijos de acuerdo a la primera, segunda o tercera persona</li> <li>6. Identifica aseguradores en frases cortas</li> <li>7. Escribe oraciones haciendo uso de aseguradores y sufijos en quechua chanka</li> <li>8. Lee y responde las preguntas de la lectura haciendo uso de Kahoot y Quizizz</li> <li>9. Escribe su propia biografía y traduce la lectura presentado de manera correcta</li> <li>10. Dialoga de forma adecuada haciendo uso de vocabulario y complementos necesarios</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Redacción de textos simples y oraciones en quechua Chanka haciendo uso de los recursos digitales de gamificación online</li> <li>2. Traducción de textos escritos al Quechua Chanka haciendo uso de los recursos digitales</li> <li>3. Redacción de autobiografía basado en ejemplos en Quechua Chanka haciendo uso de los recursos digitales</li> <li>4. Elaboración de recetas tradicionales en Quechua Chanka haciendo uso de los recursos digitales</li> <li>5. Elaboración de cuadros de datos personales haciendo uso de los recursos digitales de gamificación online</li> </ol>

#### V. ORGANIZACIÓN DE SESIONES DE APRENDIZAJE

Sesión 1: Sigamos aprendiendo nuestro idioma originario de forma innovadora	Sesión 2: Hacemos de vocabulario básico en oraciones simples	Sesión 3: Incorporamos más verbos, sustantivos, y adjetivos a nuestro vocabulario
<p><b>Campo temático:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Nociones básicas: Fonética y pronombres personales</li> </ul> <p><b>Actividad principal a realizar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Identifica y escribe vos pronombres personales en singular y plural así como la fonética básica del idioma quechua chanka haciendo uso de Kahoot</li> </ul> <p><b>Evidencia de aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Identifica y escribe los pronombres personales</li> <li>· Identifica la fonética básica</li> </ul> <p><b>Recurso digital a utilizar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Ahaslides: Para la presentación del contenido de la sesión e ideas previas</li> <li>· Kahoot: Para la actividad principal</li> </ul>	<p><b>Campo temático:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Silabeo, estructura de oraciones, números, días y meses</li> </ul> <p><b>Actividad principal a realizar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Silabea en Kahoot</li> <li>· Construye oraciones con la ayuda de Kahoot</li> <li>· Identifica y escribe números, días y meses en Kahoot</li> </ul> <p><b>Evidencia de aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Construye oraciones haciendo uso de vocabularios básicos</li> </ul> <p><b>Recurso digital a utilizar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Ahaslides: Para la presentación del contenido de la sesión y activación de saberes</li> <li>· Kahoot: Para la actividad principal de oraciones</li> </ul>	<p><b>Campo temático:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Sustantivos, verbos y adjetivos</li> </ul> <p><b>Actividad principal a realizar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Activación de saberes previos y repaso con AhaSlides</li> <li>· Identifica sustantivos, adjetivos y verbos haciendo uso de Kahoot</li> <li>· Escribe oraciones en Quechua chanka</li> </ul> <p><b>Evidencia de aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Ocupa los primeros puestos identificando verbos, sustantivos y adjetivos en kahoot.</li> </ul> <p><b>Recurso digital a utilizar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Ahaslides: Para la presentación del contenido de la sesión y saberes previos.</li> <li>· Kahoot: Para la actividad principal</li> </ul>



<p><b>Sesión 4:</b> Escribe mejor el idioma haciendo uso adecuado de los sufijos del idioma quechua chanka</p>	<p><b>Sesión 5:</b> Escribimos oraciones aplicando los aseguradores</p>	<p><b>Sesión 6:</b> Fortaleciendo la competencia: Lee diversos tipos de textos en su lengua originaria</p>
<p><b>Campo temático:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Sufijos</li> </ul> <p><b>Actividad principal a realizar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Activación de saberes previos y repaso con AhaSlides</li> <li>· Identifica los sufijos en Quechua haciendo uso de Ahaslides</li> <li>· Completa oraciones identificando los sufijos</li> <li>· Escribe oraciones haciendo uso adecuado de los sufijos</li> </ul> <p><b>Evidencia de aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Escribe oraciones aplicando los sufijos de acuerdo a la primera, segunda o tercera persona</li> </ul> <p><b>Recurso digital a utilizar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Ahaslides: Para la presentación del contenido de la sesión y saberes previos.</li> <li>· Kahoot: Para la actividad principal</li> </ul>	<p><b>Campo temático:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Aseguradores</li> </ul> <p><b>Actividad principal a realizar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Repaso de vocabularios con Kahoot</li> <li>· Elabora frases cotidianas haciendo uso de aseguradores</li> </ul> <p><b>Evidencia de aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Identifica aseguradores en frases cortas</li> <li>· Escribe oraciones haciendo uso de aseguradores y sufijos en quechua chanka</li> </ul> <p><b>Recurso digital a utilizar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Ahaslides: Para la presentación del contenido de la sesión</li> <li>· Kahoot: Para la actividad principal</li> </ul>	<p><b>Campo temático:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Lee diversos tipos de texto en quechua chanka</li> </ul> <p><b>Actividad principal a realizar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Lectura 1: Anemia unqunmanta yachasun</li> <li>· Lectura 2: “Ceviche” platomanta paqariyninmanta</li> <li>· Lectura 3: Usqullu misita astawan riqsisunchik</li> <li>· Tarea: Lectura 4: Tarea para casa.</li> </ul> <p><b>Evidencia de aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Lee y responde las preguntas de la lectura haciendo uso de Kahoot y Quizizz</li> </ul> <p><b>Recurso digital a utilizar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Ahaslides: Para la presentación de las lecturas</li> <li>· Kahoot: Para responder las preguntas de la lectura</li> <li>· Quizizz: Para responder las preguntas de la lectura</li> </ul>
<p><b>Sesión 7:</b> Fortaleciendo la competencia: Escribe diversos tipos de textos en su lengua originaria</p>		<p><b>Sesión 8:</b> Fortaleciendo la competencia: Se comunica oralmente en su lengua originaria</p>
<p><b>Campo temático:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Escribe diversos tipos de textos en su lengua originaria</li> </ul> <p><b>Actividad principal a realizar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Preparación de una receta</li> <li>· Leemos la biografía de José María Arguedas y respondemos comprensivamente en grupo de dos personas</li> <li>· Traducimos un texto de español a quechua chanka</li> <li>· Tarea: En base a la biografía de modelo, escribe tu propia biografía</li> </ul> <p><b>Evidencia de aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Escribe su propia biografía y traduce la lectura presentado de manera correcta</li> </ul> <p><b>Recurso digital a utilizar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Ahaslides: Para la presentación de textos</li> <li>· Kahoot: Para responder las preguntas de la lectura</li> <li>· Quizizz: Para escribir la receta y traducir la lectura</li> </ul>		<p><b>Campo temático:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Se comunica oralmente en su lengua originaria</li> </ul> <p><b>Actividad principal a realizar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Dialogamos en quechua Chanka de forma dramatizada en base al caso presentado</li> <li>· Dialogamos en quechua chanka haciendo uso el chat de Ahaslides</li> <li>· Respondemos nuestros datos personales de forma descriptiva haciendo uso de Kahoot en grupos de dos</li> <li>· Respondemos nuestros datos personales de forma descriptiva haciendo uso de Kahoot de forma individual</li> </ul> <p><b>Evidencia de aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Dialoga de forma adecuada haciendo uso de vocabulario y complementos necesarios</li> </ul> <p><b>Recurso digital a utilizar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Ahaslides: Para la presentación de textos</li> <li>· Kahoot: Responder los datos personales de forma descriptiva</li> <li>· Quizizz: Evaluación final a modo de práctica o repaso final.</li> </ul>



## VI. EVALUACIÓN

Es el proceso que nos permite recoger información, procesarla y evidenciar los resultados, los mismos que también, nos permitirán realizar el análisis de las dimensiones de la variable dependiente.

EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN
<b>Diagnóstica</b>	Se aplicará una evaluación de entrada, a través de un examen escrito que mide las competencias, capacidades y estándares de aprendizaje que deberían de poseer los estudiantes en el VII ciclo de educación secundaria, ello para la dimensión de rendimiento escolar. De la misma manera se tomará un cuestionario para la dimensión de motivación escolar.
<b>Formativa</b>	Se evaluará la práctica centrada en el aprendizaje del estudiante, para la retroalimentación oportuna con respecto a sus progresos durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje; teniendo en cuenta los indicadores en ambas dimensiones de aprendizaje: La motivación y rendimiento académico. En la motivación se observará la participación, interés y atención del alumno y en cuanto al rendimiento se tomará en cuenta la culminación de las actividades propuestas en los tres recursos digitales de gamificación online planteados.
<b>Final</b>	Se aplicará la evaluación y el cuestionario de salida correspondiente para cada dimensión de la variable dependiente.

## VII. MATERIALES Y RECURSOS TECNOLÓGICOS

- Plumones de pizarra y papel
- Hojas bond
- Pizarra digital o proyector multimedia
- Laptop, tabletas o celulares
- Acceso a internet

## VIII. RECURSOS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN ONLINE:

- AhaSlides: Para la presentación de contenidos de cada sesión de aprendizaje y motivación
- Kahoot: Para la realización de actividades en aula y tareas
- Quizizz: Para la actividades y evaluación final



## SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO 01

### I. DATOS INFORMATIVOS

Área/curso	Quechua chanka
Tiempo	2 horas
Grado y sección	5to B
Bimestre/unidad didáctica	Bimestre II - Unidad II
Título de la sesión	"Sigamos aprendiendo nuestro idioma originario de forma innovadora"
Docente	Lic. Marcos Quispe Pastor
Tema	– Nociones básicas: Fonética y pronombres personales

### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE ESPECIFICADOS

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adecúa el texto a la situación comunicativa</li> <li>Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> <li>Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica y escribe los pronombres personales en singular y plural así como la fonética básica del idioma quechua chanka haciendo uso de Kahoot</li> <li>Construye oraciones simples haciendo uso de vocabularios básicos</li> <li>Identifica sustantivos, adjetivos, verbos y aseguradores para escribirlos en frases cortas</li> <li>Escribe oraciones cortas aplicando los sufijos de acuerdo a la primera, segunda o tercera persona</li> <li>Escribe oraciones largas haciendo uso de aseguradores y sufijos en quechua chanka</li> <li>Escribe textos completos como recetas y biografías haciendo uso</li> <li>Realiza una traducción de un texto escrito del quechua al castellano haciendo uso correcto de las estructuras constructivas del idioma quechua.</li> </ul>
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics	Interactúa en entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en actividades interactivas y comunicativas de manera pertinente para expresar sus ideas y conocimientos en entornos virtuales determinados, como redes virtuales, portales educativos, grupos en red y herramientas virtuales.</li> <li>Utiliza herramientas multimedia, interactivas y digitales para desarrollar capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento como recursos digitales dispuestos en internet</li> </ul>
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>Determina metas de aprendizaje viables asociadas a sus conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea, formulándose preguntas de manera reflexiva y constante</li> </ul>
	Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evalúa de manera permanente los avances de las acciones propuestas en relación con su eficacia y la eficiencia de las estrategias usadas para alcanzar la meta de aprendizaje, en función de los resultados, el tiempo y el uso de los recursos</li> </ul>

### III. SECUENCIA PEDAGÓGICA Y DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS DIGITAL A UTILIZAR
<b>INICIO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Propósito</li> <li>Problematización/ Conflicto cognitivo</li> <li>Motivación</li> <li>Recuperación de saberes previos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aprender a identificar y escribir los pronombres personales en singular y plural así como la fonética básica del idioma quechua chanka</li> <li>¿Por qué es importante saber identificar los pronombres en Quechua, existe alguna diferencia entre la fonética quechua y del castellano?</li> <li>Los pronombres personales en el quechua tienen cierta diferencia con el castellano, así como la fonética, es importante identificarlos y diferenciarlos para poder escribir correctamente,</li> <li>¿Qué vocales no se utilizan en el quechua chanka, como se dice nosotros?</li> </ul>	10 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra digital</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestión y acompañamiento</li> <li>Procesamiento de la información</li> <li>Aplicación</li> <li>Transferencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentamos el título del primer tema en AhaSlides y realizamos una pregunta para identificar los saberes previos, cada estudiante ingresa escaneando el código o a través del enlace para poder responder la pregunta, luego se presenta el tema de los pronombres personales en singular y plural, además de la teoría de la fonética quechua y se realizan preguntas modo de actividades cortas para fortalecer la comprensión del tema en el mismo AhaSlides.</li> <li>Procedemos a presentar la actividad principal de forma personal en la cual el estudiante tiene que identificar y escribir los pronombres personales en singular y plural así como la fonética básica del idioma quechua chanka haciendo uso de Kahoot</li> </ul>	60 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ahaslides: Para la presentación del contenido de la sesión e ideas previas</li> <li>Kahoot: Para la actividad principal</li> </ul>
<b>CIERRE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexión o metacognición</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexionamos en la siguiente pregunta: ¿Qué hemos aprendido en esta clase, qué más podríamos realizar para poder seguir aprendiendo por nuestra cuenta, crees el uso de estos recursos digitales te están ayudando a aprender mejor el idioma quechua, consideras que te ayudan a mantener la motivación por las características que poseen?</li> </ul>	20 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra digital</li> </ul>

### IV. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica y escribe los pronombres personales</li> <li>Identifica la fonética básica</li> </ul>
---

### V. EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica y escribe los pronombres personales en singular y plural así como la fonética básica del idioma quechua chanka haciendo uso de Kahoot</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro auxiliar del docente</li> </ul>

### VI. ANEXO: Presentación de la sesión en AhaSlides

Anco Huallo 7 de agosto del 2023

.....  
Lic. Marcos Quispe Pastor  
Docente



## SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO 02

### I. DATOS INFORMATIVOS

Área/curso	Quechua chanka
Tiempo	2 horas
Grado y sección	5to B
Bimestre/unidad didáctica	Bimestre II - Unidad II
Título de la sesión	"Aprendemos del vocabulario básico y construimos oraciones simples"
Docente	Lic. Marcos Quispe Pastor
Tema	– Silabeo, estructura de oraciones, números, días y meses

### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE ESPECIFICADOS

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adecúa el texto a la situación comunicativa</li> <li>Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> <li>Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica y escribe los pronombres personales en singular y plural así como la fonética básica del idioma quechua chanka haciendo uso de Kahoot</li> <li>Construye oraciones simples haciendo uso de vocabularios básicos</li> <li>Identifica sustantivos, adjetivos, verbos y aseguradores para escribirlos en frases cortas</li> <li>Escribe oraciones cortas aplicando los sufijos de acuerdo a la primera, segunda o tercera persona</li> <li>Escribe oraciones largas haciendo uso de aseguradores y sufijos en quechua chanka</li> <li>Escribe textos completos como recetas y biografías haciendo uso</li> <li>Realiza una traducción de un texto escrito del quechua al castellano haciendo uso correcto de las estructuras constructivas del idioma quechua.</li> </ul>
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TICs	Interactúa en entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en actividades interactivas y comunicativas de manera pertinente para expresar sus ideas y conocimientos en entornos virtuales determinados, como redes virtuales, portales educativos, grupos en red y herramientas virtuales.</li> <li>Utiliza herramientas multimedia, interactivas y digitales para desarrollar capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento como recursos digitales dispuestos en internet</li> </ul>
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje  Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Determina metas de aprendizaje viables asociadas a sus conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea, formulándose preguntas de manera reflexiva y constante</li> <li>Evalúa de manera permanente los avances de las acciones propuestas en relación con su eficacia y la eficiencia de las estrategias usadas para alcanzar la meta de aprendizaje, en función de los resultados, el tiempo y el uso de los recursos</li> </ul>

### III. SECUENCIA PEDAGÓGICA Y DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS DIGITAL A UTILIZAR
<b>INICIO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Propósito</li> <li>Problematicación/ Conflicto cognitivo</li> <li>Motivación</li> <li>Recuperación de saberes previos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aprender a identificar los números, los días y los meses del idioma quechua chanka y escribir oraciones simples considerando la estructura adecuada.</li> <li>¿Cómo se forma oraciones en Quechua, es lo mismo que en español?</li> <li>Pediremos a alguien de manera voluntaria que pueda contar hasta 10 en quechua y le daremos un caramelo como premio</li> <li>¿sabías que muchos de los nombres de los meses son nombres de estaciones del año?</li> </ul>	10 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra digital</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestión y acompañamiento</li> <li>Procesamiento de la información</li> <li>Aplicación</li> <li>Transferencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentamos el título de la sesión en AhaSlides y realizamos una pregunta para identificar los saberes previos, cada estudiante ingresa escaneando el código o a través del enlace para poder responder la pregunta, luego se presenta el tema del silabeo y cómo se construyen las oraciones en quechua y conocemos los números hasta 20, los días y meses del año. Luego se realizan preguntas modo de actividades cortas para fortalecer la comprensión del tema en el mismo AhaSlides.</li> <li>Procedemos a presentar la actividad principal de forma personal en la cual el estudiante tiene que silabear palabras, formar oraciones e identificar, escribir los días, meses y los números haciendo uso de Kahoot</li> </ul>	60 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ahaslides: Para la presentación del contenido de la sesión e ideas previas</li> <li>Kahoot: Para la actividad principal</li> </ul>
<b>CIERRE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexión o metacognición</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexionamos en la siguiente pregunta: ¿Qué hemos aprendido en esta clase, qué más podríamos realizar para poder seguir aprendiendo por nuestra cuenta, crees el uso de estos recursos digitales te están ayudando a aprender mejor el idioma quechua, consideras que te ayudan a mantener la motivación por las características que poseen?</li> </ul>	20 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra digital</li> </ul>

### IV. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

- Silabea palabras
- Construye oraciones simples
- Escribe los números, meses y días en Quechua chanka

### V. EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>Silabea palabras, construye oraciones simples y escribe los números, meses y días en Quechua chanka del idioma quechua chanka haciendo uso de Kahoot</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro auxiliar del docente</li> </ul>

### VI. ANEXO: Presentación de la sesión en AhaSlides

Anco Huallo 14 de agosto del 2023

.....  
Lic. Marcos Quispe Pastor  
Docente



## SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO 03

### I. DATOS INFORMATIVOS

Área/curso	Quechua chanka
Tiempo	2 horas
Grado y sección	5to B
Bimestre/unidad didáctica	Bimestre II - Unidad II
Título de la sesión	"Incorporamos más verbos, sustantivos, y adjetivos a nuestro vocabulario"
Docente	Lic. Marcos Quispe Pastor
Tema	– Sustantivos, verbos y adjetivos en quechua chanka

### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE ESPECIFICADOS

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adecúa el texto a la situación comunicativa</li> <li>Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> <li>Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica y escribe los pronombres personales en singular y plural así como la fonética básica del idioma quechua chanka haciendo uso de Kahoot</li> <li>Construye oraciones simples haciendo uso de vocabularios básicos</li> <li>Identifica sustantivos, adjetivos, verbos y aseguradores para escribirlos en frases cortas</li> <li>Escribe oraciones cortas aplicando los sufijos de acuerdo a la primera, segunda o tercera persona</li> <li>Escribe oraciones largas haciendo uso de aseguradores y sufijos en quechua chanka</li> <li>Escribe textos completos como recetas y biografías haciendo uso</li> <li>Realiza una traducción de un texto escrito del quechua al castellano haciendo uso correcto de las estructuras constructivas del idioma quechua.</li> </ul>
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics	Interactúa en entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en actividades interactivas y comunicativas de manera pertinente para expresar sus ideas y conocimientos en entornos virtuales determinados, como redes virtuales, portales educativos, grupos en red y herramientas virtuales.</li> <li>Utiliza herramientas multimedia, interactivas y digitales para desarrollar capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento como recursos digitales dispuestos en internet</li> </ul>
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>Determina metas de aprendizaje viables asociadas a sus conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea, formulándose preguntas de manera reflexiva y constante</li> </ul>
	Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evalúa de manera permanente los avances de las acciones propuestas en relación con su eficacia y la eficiencia de las estrategias usadas para alcanzar la meta de aprendizaje, en función de los resultados, el tiempo y el uso de los recursos</li> </ul>

### III. SECUENCIA PEDAGÓGICA Y DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS DIGITAL A UTILIZAR
<b>INICIO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Propósito</li> <li>Problematización/ Conflicto cognitivo</li> <li>Motivación</li> <li>Recuperación de saberes previos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aprender a identificar y escribir los verbos, sustantivos y adjetivos en quechua chanka y aplicarlos en frases y oraciones</li> <li>¿Los adjetivos van al inicio o al final de un verbo, cómo es el castellano?</li> <li>Los verbos, sustantivos y adjetivos nos permitirán generar oraciones un poco más complejas y fomentar un diálogo más fluido</li> <li>¿Qué es un verbo, puedes dar ejemplos de adjetivos, qué tipos de sustantivos hay?</li> </ul>	10 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra digital</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestión y acompañamiento</li> <li>Procesamiento de la información</li> <li>Aplicación</li> <li>Transferencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentamos el título de la sesión en AhaSlides y realizamos una encuesta sobre la cantidad de verbos y sustantivos que identifican en Ahaslides, luego se presenta el tema: los verbos, sustantivos y adjetivos. Luego se realizan preguntas modo de actividades cortas para fortalecer la comprensión del tema en el mismo AhaSlides.</li> <li>Procedemos a presentar la actividad principal de forma personal y grupal en la cual el estudiante tiene que formar palabras, escribir e identificar a través de diversas actividades haciendo uso de Kahoot</li> </ul>	60 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ahaslides: Para la presentación del contenido de la sesión e ideas previas</li> <li>Kahoot: Para la actividad principal</li> </ul>
<b>CIERRE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexión o metacognición</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexionamos en la siguiente pregunta: ¿Qué hemos aprendido en esta clase, qué más podríamos realizar para poder seguir aprendiendo por nuestra cuenta, crees el uso de estos recursos digitales te están ayudando a aprender mejor el idioma quechua, consideras que te ayudan a mantener la motivación por las características que poseen?</li> </ul>	20 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra digital</li> </ul>

### IV. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica y escribe verbos</li> <li>Identifica y escribe sustantivos</li> <li>Identifica y escribe adjetivos</li> </ul>
---

### V. EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica los verbos, sustantivos y adjetivos en oraciones simples y compuestas haciendo uso de Kahoot</li> </ul>	– Lista de cojetos

### VI. ANEXO: Presentación de la sesión en AhaSlides

Anco Huallo 21 de agosto del 2023

.....  
Lic. Marcos Quispe Pastor  
Docente



## SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO 04

### I. DATOS INFORMATIVOS

Área/curso	Quechua chanka
Tiempo	2 horas
Grado y sección	5to B
Bimestre/unidad didáctica	Bimestre II - Unidad II
Título de la sesión	Escribe mejor el idioma haciendo uso adecuado de los sufijos del idioma quechua chanka
Docente	Lic. Marcos Quispe Pastor
Tema	– Sufijos

### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE ESPECIFICADOS

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adecúa el texto a la situación comunicativa</li> <li>Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> <li>Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica y escribe los pronombres personales en singular y plural así como la fonética básica del idioma quechua chanka haciendo uso de Kahoot</li> <li>Construye oraciones simples haciendo uso de vocabularios básicos</li> <li>Identifica sustantivos, adjetivos, verbos y aseguradores para escribirlos en frases cortas</li> <li>Escribe oraciones cortas aplicando los sufijos de acuerdo a la primera, segunda o tercera persona</li> <li>Escribe oraciones largas haciendo uso de aseguradores y sufijos en quechua chanka</li> <li>Escribe textos completos como recetas y biografías haciendo uso</li> <li>Realiza una traducción de un texto escrito del quechua al castellano haciendo uso correcto de las estructuras constructivas del idioma quechua.</li> </ul>
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics	Interactúa en entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en actividades interactivas y comunicativas de manera pertinente para expresar sus ideas y conocimientos en entornos virtuales determinados, como redes virtuales, portales educativos, grupos en red y herramientas virtuales.</li> <li>Utiliza herramientas multimedia, interactivas y digitales para desarrollar capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento como recursos digitales dispuestos en internet</li> </ul>
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Determina metas de aprendizaje viables asociadas a sus conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea, formulándose preguntas de manera reflexiva y constante</li> <li>Evalúa de manera permanente los avances de las acciones propuestas en relación con su eficacia y la eficiencia de las estrategias usadas para alcanzar la meta de aprendizaje, en función de los resultados, el tiempo y el uso de los recursos</li> </ul>

### III. SECUENCIA PEDAGÓGICA Y DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS DIGITAL A UTILIZAR
<b>INICIO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Propósito</li> <li>Problematización/ Conflicto cognitivo</li> <li>Motivación</li> <li>Recuperación de saberes previos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aprender a identificar sufijos en primera y tercera persona y aplicarlos en oraciones</li> <li>¿Cómo se aplican los sufijos dentro de las oraciones en Quechua Chanka?</li> <li>Los sufijos dentro del Quechua Chanka son muy utilizados principalmente cuando tenemos que hablar en primera o tercera persona.</li> <li>¿Qué es un sufijo, que tipos sufijos conoces?</li> </ul>	10 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra digital</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestión y acompañamiento</li> <li>Procesamiento de la información</li> <li>Aplicación</li> <li>Transferencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentamos el título de la sesión en AhaSlides y realizamos el repaso a modo de ideas previas, luego se presenta el tema: sufijos. Luego se realizan preguntas modo de actividades cortas para fortalecer la comprensión del tema en el mismo AhaSlides.</li> <li>Procedemos a presentar la actividad principal de forma personal y grupal en la cual el estudiante tiene que identificar los sufijos en Quechua haciendo uso de Ahaslides, completa oraciones identificando los sufijos y escribe oraciones haciendo uso adecuado de los sufijos haciendo uso de Kahoot</li> <li>Finamente como actividad final debe de escribir oraciones aplicando los sufijos de acuerdo a la primera, segunda o tercera persona</li> </ul>	60 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ahaslides: Para la presentación del contenido de la sesión e ideas previas</li> <li>Kahoot: Para la actividad principal</li> </ul>
<b>CIERRE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexión o metacognición</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexionamos en la siguiente pregunta: ¿Qué hemos aprendido en esta clase, qué más podríamos realizar para poder seguir aprendiendo por nuestra cuenta, crees el uso de estos recursos digitales te están ayudando a aprender mejor el idioma quechua, consideras que te ayudan a mantener la motivación por las características que poseen?</li> </ul>	20 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra digital</li> </ul>

### IV. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica e escribe oraciones aplicando los sufijos de acuerdo a la primera, segunda o tercera persona</li> </ul>
---

### V. EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica e escribe oraciones aplicando los sufijos de acuerdo a la primera, segunda o tercera persona utilizando Kahoot</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lista de cojetos</li> </ul>

### VI. ANEXO: Presentación de la sesión en AhaSlides

Anco Huallo 28 de agosto del 2023

Lic. Marcos Quispe Pastor  
Docente



## SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO 05

### I. DATOS INFORMATIVOS

Área/curso	Quechua chanka
Tiempo	2 horas
Grado y sección	5to B
Bimestre/unidad didáctica	Bimestre II - Unidad II
Título de la sesión	Escribimos oraciones aplicando los aseguradores
Docente	Lic. Marcos Quispe Pastor
Tema	- Aseguradores

### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE ESPECIFICADOS

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adecúa el texto a la situación comunicativa</li> <li>Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> <li>Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica y escribe los pronombres personales en singular y plural así como la fonética básica del idioma quechua chanka haciendo uso de Kahoot</li> <li>Construye oraciones simples haciendo uso de vocabularios básicos</li> <li>Identifica sustantivos, adjetivos, verbos y aseguradores para escribirlos en frases cortas</li> <li>Escribe oraciones cortas aplicando los sufijos de acuerdo a la primera, segunda o tercera persona</li> <li>Escribe oraciones largas haciendo uso de aseguradores y sufijos en quechua chanka</li> <li>Escribe textos completos como recetas y biografías haciendo uso</li> <li>Realiza una traducción de un texto escrito del quechua al castellano haciendo uso correcto de las estructuras constructivas del idioma quechua.</li> </ul>
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TICs	Interactúa en entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en actividades interactivas y comunicativas de manera pertinente para expresar sus ideas y conocimientos en entornos virtuales determinados, como redes virtuales, portales educativos, grupos en red y herramientas virtuales.</li> <li>Utiliza herramientas multimedia, interactivas y digitales para desarrollar capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento como recursos digitales dispuestos en internet</li> </ul>
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje  Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Determina metas de aprendizaje viables asociadas a sus conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea, formulándose preguntas de manera reflexiva y constante</li> <li>Evalúa de manera permanente los avances de las acciones propuestas en relación con su eficacia y la eficiencia de las estrategias usadas para alcanzar la meta de aprendizaje, en función de los resultados, el tiempo y el uso de los recursos</li> </ul>

### III. SECUENCIA PEDAGÓGICA Y DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS DIGITAL A UTILIZAR
<b>INICIO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Propósito</li> <li>Problemización/ Conflicto cognitivo</li> <li>Motivación</li> <li>Recuperación de saberes previos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aprender a identificar aseguradores en primera y tercera persona y aplicarlos en oraciones</li> <li>¿Cómo se aplican los aseguradores dentro de las oraciones en Quechua Chanka?</li> <li>Los aseguradores dentro del Quechua Chanka son muy utilizados principalmente cuando tenemos que dar afirmación de algo que estamos mencionando</li> <li>¿Qué es un asegurador, que tipos aseguradores conoces?</li> </ul>	10 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra digital</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestión y acompañamiento</li> <li>Procesamiento de la información</li> <li>Aplicación</li> <li>Transferencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentamos el título de la sesión en AhaSlides y realizamos el repaso a modo de ideas previas, luego se presenta el tema: aseguradores. Luego se realizan preguntas modo de actividades cortas para fortalecer la comprensión del tema en el mismo AhaSlides.</li> <li>Procedemos a presentar la actividad principal de forma personal y grupal en la cual el estudiante tiene que identificar los sufijos en Quechua haciendo uso de Ahaslides, completa oraciones identificando los aseguradores y escribe oraciones haciendo uso adecuado de los aseguradores haciendo uso de Kahoot</li> <li>Finalmente como actividad final debe de escribir oraciones aplicando aseguradores de acuerdo a la primera, segunda o tercera persona</li> </ul>	60 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ahaslides: Para la presentación del contenido de la sesión e ideas previas</li> <li>Kahoot: Para la actividad principal</li> </ul>
<b>CIERRE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexión o metacognición</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexionamos en la siguiente pregunta: ¿Qué hemos aprendido en esta clase, qué más podríamos realizar para poder seguir aprendiendo por nuestra cuenta, crees el uso de estos recursos digitales te están ayudando a aprender mejor el idioma quechua, consideras que te ayudan a mantener la motivación por las características que poseen?</li> </ul>	20 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra digital</li> </ul>

### IV. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica e escribe oraciones aplicando aseguradores de acuerdo a la primera, segunda o tercera persona</li> </ul>
--

### V. EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica e escribe oraciones aplicando los aseguradores de acuerdo a la primera, segunda o tercera persona utilizando Kahoot</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lista de cojetos</li> </ul>

### VI. ANEXO: Presentación de la sesión en AhaSlides

Anco Huallo 4 de setiembre del 2023

.....  
Lic. Marcos Quispe Pastor  
Docente



## SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO 06

### I. DATOS INFORMATIVOS

Área/curso	Quechua chanka
Tiempo	2 horas
Grado y sección	5to B
Bimestre/unidad didáctica	Bimestre II - Unidad II
Título de la sesión	Fortaleciendo la competencia: Lee diversos tipos de textos en su lengua originaria
Docente	Lic. Marcos Quispe Pastor
Tema	– Lee diversos tipos de texto en quechua chanka

### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE ESPECIFICADOS

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS
Lee diversos tipos de textos en lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información del texto escrito</li> <li>Infiere e interpreta información del texto</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lee diversos tipos de textos con estructuras complejas, vocabulario variado y especializado.</li> <li>Comprende lo que lee para extraer información relevante de un texto</li> <li>Integra información contrapuesta y ambigua que está en distintas partes del texto.</li> <li>Interpreta el texto considerando información relevante y de detalle para construir su sentido global, valiéndose de otros textos y reconociendo distintas posturas y sentidos.</li> <li>Reflexiona sobre formas y contenidos del texto y asume una posición sobre las relaciones de poder que este presenta.</li> </ul>
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TICs	Interactúa en entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en actividades interactivas y comunicativas de manera pertinente para expresar sus ideas y conocimientos en entornos virtuales determinados, como redes virtuales, portales educativos, grupos en red y herramientas virtuales.</li> <li>Utiliza herramientas multimedia, interactivas y digitales para desarrollar capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento como recursos digitales dispuestos en internet</li> </ul>
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje  Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Determina metas de aprendizaje viables asociadas a sus conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea, formulándose preguntas de manera reflexiva y constante</li> <li>Evalúa de manera permanente los avances de las acciones propuestas en relación con su eficacia y la eficiencia de las estrategias usadas para alcanzar la meta de aprendizaje, en función de los resultados, el tiempo y el uso de los recursos</li> </ul>

### III. SECUENCIA PEDAGÓGICA Y DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS DIGITAL A UTILIZAR
<b>INICIO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Propósito</li> <li>Problemización/ Conflicto cognitivo</li> <li>Motivación</li> <li>Recuperación de saberes previos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fortalecer la capacidad de lectura y de comprensión</li> <li>¿Has visto letreros o material informativo en Quechua, alguna vez tus padres te han pedido apoyo para leer en Quechua?</li> <li>Existe mucha información escrito en Quechua por nuestra zona porque existen un buena cantidad de adultos quechua hablando por lo que los avisos y algunos datos son en Quechua</li> <li>¿La pronunciación del Quechua Chanka es igual al de la escritura, en qué se diferencia del Castellano?</li> </ul>	10 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra digital</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestión y acompañamiento</li> <li>Procesamiento de la información</li> <li>Aplicación</li> <li>Transferencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Contestamos a las preguntas planteadas para recoger las ideas previas que tienen los estudiantes respecto de la lectura en Quechua</li> <li>Luego plantearemos las lecturas en Ahaslides. Cada lectura será corto tendrán un tiempo de 5 minutos para cada lectura, luego cada estudiante responderán en Kahoot las preguntas que salgan a partir de la comprensión lectora para responderlas de manera gamificada:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Lectura 1: Anemia unqunmanta yachasun</li> <li>Lectura 2: "Ceviche" platomanta paqariynimanta</li> <li>Lectura 3: Usqullu misita astawan riqisunchik ( se responde en grupos de 2)</li> </ul> </li> </ul>	60 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ahaslides: Para la presentación del contenido de la sesión e ideas previas</li> <li>Kahoot: Para la actividad principal</li> </ul>
<b>CIERRE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexión o metacognición</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexionamos en la siguiente pregunta: ¿Qué hemos aprendido en esta clase, qué más podríamos realizar para poder seguir aprendiendo por nuestra cuenta, crees el uso de estos recursos digitales te están ayudando a aprender mejor el idioma quechua, consideras que te ayudan a mantener la motivación por las características que poseen?</li> </ul>	20 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra digital</li> </ul>

### IV. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<ul style="list-style-type: none"> <li>Responde las preguntas planteadas a partir de las lecturas realizadas</li> </ul>
---

### V. EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>Responde las preguntas planteadas a partir de las lecturas realizadas utilizando Kahoot de manera gamificada , los resultados y premios salen en el mismo aplicativo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lista de cojetos</li> <li>Informe de Kahoot</li> </ul>

### VI. ANEXO: Presentación de la sesión en AhaSlides

Anco Huallo 11 de setiembre del 2023

.....  
Lic. Marcos Quispe Pastor  
Docente



## SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO 07

### I. DATOS INFORMATIVOS

Área/curso	Quechua chanka
Tiempo	2 horas
Grado y sección	5to B
Bimestre/unidad didáctica	Bimestre II - Unidad II
Título de la sesión	Sigamos fortaleciendo la competencia escribe
Docente	Lic. Marcos Quispe Pastor
Tema	– Escribe diversos tipos de textos

### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE ESPECIFICADOS

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adecúa el texto a la situación comunicativa</li> <li>Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> <li>Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica y escribe los pronombres personales en singular y plural así como la fonética básica del idioma quechua chanka haciendo uso de Kahoot</li> <li>Construye oraciones simples haciendo uso de vocabularios básicos</li> <li>Identifica sustantivos, adjetivos, verbos y aseguradores para escribirlos en frases cortas</li> <li>Escribe oraciones cortas aplicando los sufijos de acuerdo a la primera, segunda o tercera persona</li> <li>Escribe oraciones largas haciendo uso de aseguradores y sufijos en quechua chanka</li> <li>Escribe textos completos como recetas y biografías haciendo uso</li> <li>Realiza una traducción de un texto escrito del quechua al castellano haciendo uso correcto de las estructuras constructivas del idioma quechua.</li> </ul>
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics	Interactúa en entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en actividades interactivas y comunicativas de manera pertinente para expresar sus ideas y conocimientos en entornos virtuales determinados, como redes virtuales, portales educativos, grupos en red y herramientas virtuales.</li> <li>Utiliza herramientas multimedia, interactivas y digitales para desarrollar capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento como recursos digitales dispuestos en internet</li> </ul>
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje  Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Determina metas de aprendizaje viables asociadas a sus conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea, formulándose preguntas de manera reflexiva y constante</li> <li>Evalúa de manera permanente los avances de las acciones propuestas en relación con su eficacia y la eficiencia de las estrategias usadas para alcanzar la meta de aprendizaje, en función de los resultados, el tiempo y el uso de los recursos</li> </ul>

### III. SECUENCIA PEDAGÓGICA Y DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS DIGITAL A UTILIZAR
<b>INICIO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Propósito</li> <li>Problematicación/ Conflicto cognitivo</li> <li>Motivación</li> <li>Recuperación de saberes previos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fortalecer la competencia escribe diversos tipos de textos en Quechua chanka</li> <li>¿Podemos escribir una receta o biografía completamente en Quechua?</li> <li>Para realizar escrituras un poco más elaboradas necesitamos ampliar nuestro vocabulario pero también necesitamos aprender el uso correctos de los fonemas y de la estructura de construcción de oraciones</li> <li>¿Cómo es la aplicación de los fonemas en Quechua, cómo es la construcción de oraciones en Quechua chanka ?</li> </ul>	10 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra digital</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestión y acompañamiento</li> <li>Procesamiento de la información</li> <li>Aplicación</li> <li>Transferencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Respondemos las ideas previas para poder recordar la aplicación de los fonemas en Quechua pues no es igual al idioma castellano, además del uso correcto de la estructura de una oración.</li> <li>Luego se plantea a los estudiantes la preparación de una receta, leemos la biografía de José María Arguedas y respondemos comprensivamente en grupo de dos personas finalmente traducimos un texto de español a quechua chanka todo ello se realiza aplicando dos recursos gamificables: Shaslides y Kahoot. En Ahaslides se presenta la información y realizan la actividad 1 y en Kahoot realizan las actividades planteadas 2 y 3. También deben de trasladar las respuestas a su cuaderno.</li> </ul>	60 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ahaslides: Para la presentación del contenido de la sesión e ideas previas</li> <li>Kahoot: Para la actividad principal</li> </ul>
<b>CIERRE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexión o metacognición</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexionamos en la siguiente pregunta: ¿Qué hemos aprendido en esta clase, qué más podríamos realizar para poder seguir aprendiendo por nuestra cuenta, crees el uso de estos recursos digitales te están ayudando a aprender mejor el idioma quechua, consideras que te ayudan a mantener la motivación por las características que poseen?</li> </ul>	20 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra digital</li> </ul>

### IV. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

- Escribe diversos tipos de textos como: recetas, biografías y realiza una traducción del Quechua al español

### V. EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>Escribe diversos tipos de textos como: recetas, biografías y realiza una traducción del Quechua al español aplicando correctamente los fonemas y la construcción de oraciones utilizando Kahoot y Ahaslides</li> </ul>	– Lista de cojetos

### VI. ANEXO: Presentación de la sesión en AhaSlides

Anco Huallo 18 de agosto del 2023

.....  
Lic. Marcos Quispe Pastor  
Docente



## SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO 08

### I. DATOS INFORMATIVOS

Área/curso	Quechua chanka
Tiempo	2 horas
Grado y sección	5to B
Bimestre/unidad didáctica	Bimestre II - Unidad II
Título de la sesión	Fortaleciendo la competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna
Docente	Lic. Marcos Quispe Pastor
Tema	Se comunica oralmente en su lengua originaria

### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE ESPECIFICADOS

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información del texto oral</li> <li>Infiere e interpreta información del texto oral</li> <li>Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> <li>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</li> <li>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; infiere información relevante y conclusiones e interpreta la intención del interlocutor y las relaciones de poder en discursos que contienen sesgos, falacias y ambigüedades.</li> <li>Se expresa adecuándose a situaciones comunicativas formales e informales y a los géneros discursivos orales en que participa.</li> <li>Organiza y desarrolla sus ideas en torno a un tema y las relaciona mediante el uso de diversos recursos cohesivos; incorpora un vocabulario especializado y enfatiza los significados mediante el uso de recursos no verbales y paraverbales.</li> <li>En diálogo hace contribuciones relevantes y evalúa las ideas de los otros para responder eligiendo adecuadamente las palabras, fonética y estructura adecuada</li> </ul>
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics	Interactúa en entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en actividades interactivas y comunicativas de manera pertinente para expresar sus ideas y conocimientos en entornos virtuales determinados, como redes virtuales, portales educativos, grupos en red y herramientas virtuales.</li> <li>Utiliza herramientas multimedia, interactivas y digitales para desarrollar capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento como recursos digitales dispuestos en internet</li> </ul>
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>Determina metas de aprendizaje viables asociadas a sus conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea, formulándose preguntas de manera reflexiva y constante</li> </ul>
	Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evalúa de manera permanente los avances de las acciones propuestas en relación con su eficacia y la eficiencia de las estrategias usadas para alcanzar la meta de aprendizaje, en función de los resultados, el tiempo y el uso de los recursos</li> </ul>

### III. SECUENCIA PEDAGÓGICA Y DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS DIGITAL A UTILIZAR
<b>INICIO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Propósito</li> <li>Problematización/ Conflicto cognitivo</li> <li>Motivación</li> <li>Recuperación de saberes previos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fortalecer la competencia se comunica oralmente en Quechua chanka</li> <li>¿Qué pasa si nos encontramos con una persona que solo habla Quéchua, cómo nos comunicariamos?</li> <li>Vamos a realizar un pequeño ejercicio en la cual salen dos estudiantes para dramatizar la problematización</li> <li>¿Cuáles son los diálogos básicos que debemos de aprender?</li> </ul>	10 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra digital</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestión y acompañamiento</li> <li>Procesamiento de la información</li> <li>Aplicación</li> <li>Transferencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Respondemos las ideas previas para recoger las respuestas y conocimientos que tienen respecto a los diálogos.</li> <li>Formamos grupos con el compañero de la mesa, Ingresamos a Ahaslides y dialogamos en forma escrita y en notas de voz en quechua chanka haciendo uso el chat de Ahaslides</li> <li>Respondemos nuestros datos personales de forma descriptiva haciendo uso de Kahoot en grupos de dos</li> <li>Respondemos nuestros datos personales de forma descriptiva haciendo uso de Kahoot de forma individual</li> </ul>	40 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ahaslides: Para la presentación del contenido de la sesión e ideas previas</li> <li>Kahoot: Para la actividad principal</li> </ul>
<b>CIERRE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexión o metacognición</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexionamos en la siguiente pregunta: ¿Qué hemos aprendido en esta clase, qué más podríamos realizar para poder seguir aprendiendo por nuestra cuenta, crees el uso de estos recursos digitales te están ayudando a aprender mejor el idioma quechua, consideras que te ayudan a mantener la motivación por las características que poseen?</li> <li>Realizamos una evaluación final de todos los temas realizados en Quizizz</li> </ul>	40 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra digital</li> </ul>

### IV. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<ul style="list-style-type: none"> <li>Dialoga con su compañero haciendo uso de Ahaslides y Kahoot</li> <li>Realiza la evaluación final en Quizizz</li> </ul>
---

### V. EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>Dialoga con su compañero en Quechua de forma escrita y en notas de voz haciendo uso de Ahaslides y Kahoot</li> <li>Realiza la evaluación final en Quizizz aprobando la evaluación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lista de cotejo</li> <li>Informe de Quizizz</li> </ul>

### VI. ANEXO: Presentación de la sesión en AhaSlides y evaluación en Quizizz

Anco Huallo 25 de setiembre del 2023

.....  
Lic. Marcos Quispe Pastor  
Docente

## ANEXO 5: Evidencias fotografiadas de aplicación

### Ashaslides

The screenshot shows the Ashaslides web interface. The main slide is titled "SIGAMOS APRENDIENDO NUESTRO IDIOMA ORIGINARIO DE FORMA INNOVADORA SESIÓN NRO 1". The interface includes a slide navigation pane on the left with four slides, a central slide editor, and a right-hand sidebar with various interactive tools like "Pick Answer", "Pick Image", "Type Answer", "Spinner Wheel", "Match Pairs", "Correct Order", "Poll", "Open Ended", "Word Cloud", "Scales", "Brainstorm", and "Q&A".

The screenshot shows a quiz slide in the Ashaslides interface. The question is "¿Cuál es la correcta pronunciación de estas palabras? Selecciona:". The quiz is a "Match Pairs" type. The interface shows the question, a list of words to be matched (Uptai, Yanui, Waita), and a list of possible pronunciations (A. Yanuy, B. Wayta, C. Uptay). The right-hand sidebar shows the "Content" tab with the question text and the "Pairs" list.

Word	Match	Pronunciation
Uptai	1	A. Yanuy
Yanui	2	B. Wayta
Waita	3	C. Uptay

sesiones de aprendizaje

+ New Slide Import

Normal formato Reservas  
Galería Galería

17 Kahoot! Preguntas en pantalla la aprendible  
200 8884  
PRONOMBRES PERSONALES

18 SIGAMOS FORTALECIMIENTO  
LOS CONOCIMIENTOS DE  
NUESTRO IDIOMA ORIGINARIO  
Sesión 2

19 ¿QUÉ APRENDEREMOS HOY?  
- Silabeo  
- Estructura y construcción de oraciones  
- número, días y meses

20 SILABEO

Grid View

SIGAMOS FORTALECIMIENTO  
LOS CONOCIMIENTOS DE  
NUESTRO IDIOMA ORIGINARIO  
Sesión 2

As a free user, you can host up to 7 live participants. Upgrade from just \$7.95.

Participant view Reset results

Type your note for this slide...

Notes will be shown in Backstage.

Type Templates Design Audio

Quiz and games

Pick Answer Pick Image Type Answer

Spinner Wheel Match Pairs Correct Order

Opinion and Q&A

Poll Open Ended Word Cloud

Scales Brainstorm Q&A

Content slide

sesiones de aprendizaje

+ New Slide Import

19 ¿QUÉ APRENDEREMOS HOY?  
- Silabeo  
- Estructura y construcción de oraciones  
- número, días y meses

20 SILABEO

21 Silabea la palabra "Yachachiq"

Quiz: Type Answer

22 Silabea la palabra "chakra"

Quiz: Type Answer

Grid View

To join, go to: ahaslides.com/30Q81

Silabea la palabra "Yachachiq"

Hide image

As a free user, you can host up to 7 live participants. Upgrade from just \$7.95.

Participant view Reset results

Type your note for this slide...

Notes will be shown in Backstage.

Type Content Design Audio

Your question

Silabea la palabra "Yachachiq"

Add a longer description

Correct answer to display

Ya-cha-chiq

Other accepted answers

+ Add

Answers are not case-sensitive, e.g. "iPhone" and "iphone" are the same. You can accept more answers while presenting.

Points Max: 100 Min: 50

Faster answers get more points

sesiones de aprendizaje

+ New Slide Import

TRADUCE AL QUECHUA CHANKA  
UIZIZZ

88 Sesión Nro. 8

89 SESIÓN NRO 8  
FORTALECIENDO  
COMPETENCIAS  
Competencia 3:  
Se comunica oralmente en  
su lengua originaria

90 DIÁLOGUEN AL FRETE  
Caso 1  
Ana y Richard se acaban de conocer y están  
en diálogo por primera vez. Aquí está el texto.  
Ana: Hola, ¿Richard es de Brasil o de Chile?  
Richard: Sí, soy de Chile. ¿Y tú?  
Ana: Soy de Perú. ¿Y tú?  
Richard: ¿Cómo te llamas?  
Ana: Me llamo Ana. ¿Y tú?  
Richard: Me llamo Richard. ¿Cómo te llamas?  
Ana: Me llamo Ana. ¿Y tú?  
Richard: Me llamo Richard. ¿Cómo te llamas?

Grid View

SESIÓN NRO 8  
FORTALECIENDO  
COMPETENCIAS  
Competencia 3:  
Se comunica oralmente en  
su lengua originaria

As a free user, you can host up to 7 live participants. Upgrade from just \$7.95.

Participant view Reset results

Type your note for this slide...

Notes will be shown in Backstage.

Type Templates Design Audio

Quiz and games

Pick Answer Pick Image Type Answer

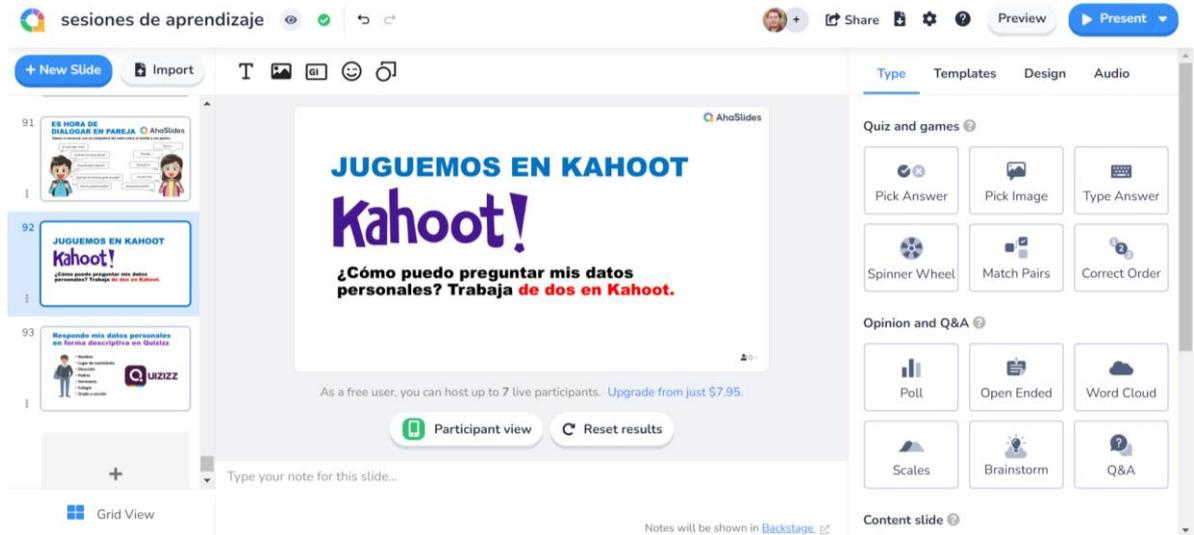
Spinner Wheel Match Pairs Correct Order

Opinion and Q&A

Poll Open Ended Word Cloud

Scales Brainstorm Q&A

Content slide



## Kahoot



**Kahoot!** Pronombres per... Configuración Actualizar Temas Vista previa Salir Guardar

2 Quiz  
El pronombre pe...  
30

3 Quiz  
El pronombre pe...  
30

4 True or false  
El pronombre pe...  
30

Añadir pregunta  
Añadir diapositiva

El pronombre personal "TÚ" se escribe como...

Pay Ñuqa  
Paykuna Qam

Tipo de pregunta: Quiz  
Límite de tiempo: 30 segundos  
Puntos: Estándar  
Opciones de respuesta: Selección simple  
Revelación gradual

**Kahoot!** vocabulario Configuración Guardado en: My Kahoots Actualizar Temas Vista previa Salir Guardar

1 Quiz  
¿Cómo se dice C...  
60

2 Verdadero o falso  
Venado se escrib...  
60

3 Quiz  
¿Cómo se escrib...  
60

Añadir pregunta  
Añadir diapositiva

¿Cómo se dice Condor en Quechua Chanka?

Condor Cundur  
Kuntur Kuntur

Tipo de pregunta: Quiz  
Límite de tiempo: 1 minuto  
Puntos: Estándar  
Opciones de respuesta: Selección simple  
Revelación gradual

**Kahoot!** datos personales Configuración Guardado en: My Kahoots Actualizar Temas Vista previa Salir Guardar

1 Quiz  
¿Cómo se escrib...  
20

2 Quiz  
¿Cómo se escrib...  
20

3 Quiz  
¿Cómo se escrib...  
20

Añadir pregunta  
Añadir diapositiva

¿Cómo se escribe Cuál es tu nombre?

¿Imaynan sutiki? ¿Imataq sutiyki?  
¿Iman sutiykiri? Imaynataq sutiki?

Tipo de pregunta: Quiz  
Límite de tiempo: 20 segundos  
Puntos: Estándar  
Opciones de respuesta: Selección simple  
Revelación gradual

**Kahoot!** oraciones Configuración Guardado en: My Kahoots Actualizar Temas Vista previa Salir Guardar

1 Quiz cómo se escribe: ... 30

2 Quiz cómo se escribe: ... 30

3 Quiz cómo se escribe: ... 30

Añadir pregunta Añadir diapositiva

cómo se escribe: me gusta bailar mucho

▲ Gustawan tusuyta ○

◆ Ñuqaman anchatam tusuyta gustawan ✓

○ Ñuqan tusuyta gustawan ○

■ Ñuqaman tusuy anchata gustawan ○

Tipo de pregunta Quiz

Limite de tiempo 30 segundos

Puntos Estándar

Opciones de respuesta Selección simple

Revelación gradual

Eliminar Duplicar

**Kahoot!** comprensión de ... Configuración Guardado en: My Kahoots Actualizar Temas Vista previa Salir Guardar

1 Quiz Qillqasqamanhin... 60

2 Quiz Usqullu misipa h... 60

3 Quiz ¿Imatam aswant... 60

Añadir pregunta Añadir diapositiva

Qillqasqamanhina, ¿maykunapim usqullu misi kawsan?

▲ Perú, Paraguay ima suyukunapi ○

◆ Perú, Bolivia, Argentina, Chile, Paraguay ima suyukunapi ✓

○ Peru suyuyapim kawsan ○

■ Bolivia , Perú qinaspa Chile suyupi kawsan ○

Tipo de pregunta Quiz

Limite de tiempo 1 minuto

Puntos Estándar

Opciones de respuesta Selección simple

Revelación gradual

Eliminar Duplicar

## Quizizz

QUIZZIZ Competencia: Compre...

Vista previa Ajustes Publicar

1 ¿Imapaqtaq Lince ibérico nisqapa rinrinpi

2 ¿Imanasqataq lince ibérico sutifuyq uywa

3 ¿Maypim yachan?

4 ¿Imaynataq kawsanin kachkan?

Importar + Añadir una ...

1 punto 3 min Abierto

¿Imapaqtaq Lince ibérico nisqapa rinrinpi ñawchi pilunkuna allin kasqa?

Estudiantes escribirá su respuesta aquí

Muestra tu trabajo Los estudiantes pueden cargar imágenes junto con sus respuestas.

QUIZZIZ competencia: Lee diver...

Vista previa Ajustes Publicar

1 ¿Haykaqmi "Ceviche" punchawta

2 ¿Kachkanchu cevichipa

3 ¿Imaynatan Mochica runakuna Cevichita

4 ¿Imaynatan Mochica runakuna Cevichita

Importar + Añadir una ...

1 punto 1 min Opción multiple

¿Haykaqmi "Ceviche" punchawta raymichanku?

sapa iskay pusaq inti raymi killapi

sapa pusaq inti raymi killapi

sapa iskay pusaq qapaq raymi killapi

Manan raymichankuch u

única respuesta correcta Múltiples respuestas correctas

QUIZZIZ Competencia: Escribe d...

Vista previa Ajustes Publicar

1 ¿Ima mikunan anchata gustasunqui?

2 ¿Imakunan llaikun chay mikupapi?

3 ¿Imaynatan ruwana? Aschallapi kutichiy

Importar + Añadir una ...

Sin calificar (0 puntos) 30 segundo Encuesta

¿Ima mikunan anchata gustasunqui?

Agregar subtítulo

Agregar subtítulo

Agregar subtítulo

Agregar subtítulo

elección única Opción multiple

24°C Parc. soleado 13:03 4/12/2023



The screenshot shows the Quizizz interface for a quiz titled "TRADUCIR". The left sidebar lists three questions, all with the instruction "TRADUCIR:". The main area displays the first question: "Kay qillqasqaqa". Below it, the instruction "TRADUCIR:" is repeated, followed by the text "Kay qillqasqaqa Indonesia suyupi hukniray waytamantam rimachkan." The response area contains the text "Estudiantes escribirá su respuesta aquí" and a "Muestra tu trabajo" button with a note: "Los estudiantes pueden cargar imágenes junto con sus respuestas." The top navigation bar includes "Vista previa", "Ajustes", and "Publicar". The bottom left has "Importar" and "+ Añadir una ...".

The screenshot shows the Quizizz interface for a quiz titled "respondo mis datos en...". The left sidebar lists four questions, all with the instruction "Responde en Quechua.". The main area displays the first question: "Responde en Quechua. ¿Cómo te llamas?". Below it, the instruction "Responde en Quechua." is repeated, followed by the text "Responde en Quechua. ¿Dónde". The response area contains the text "Estudiantes escribirá su respuesta aquí" and a "Muestra tu trabajo" button with a note: "Los estudiantes pueden cargar imágenes junto con sus respuestas." The top navigation bar includes "Vista previa", "Ajustes", and "Publicar". The bottom left has "Importar" and "+ Añadir una ...".



## Muestra de prueba escrita pre test – grupo control

**PRUEBA DE ENTRADA**

10.75  
"C"

Curso: Quechua chanka

Nombres y apellidos: Flor Yasmina Huaraca Cabrera

Grado y sección: 5<sup>to</sup> "C"

**OBJETIVO:**  
Evaluar los conocimientos y competencias iniciales del curso Quechua y realizar el análisis de rendimiento académico para la variable dependiente.

**INDICACIONES**  
Estimado estudiante, la siguiente prueba de entrada, está organizada en dos secciones: Conocimientos básicos esperados y la segunda de las competencias del curso con un total de 20 preguntas, cada pregunta vale un punto y tendrán 60 minutos para realizar. Recuerda concentrarte y hacer el examen con sinceridad.

---

**I. PRIMERA SECCIÓN: CONOCIMIENTOS BÁSICOS ESPERADOS (10 PREGUNTAS)**

**IDENTIFICA VOCABULARIOS BÁSICOS (5 PREGUNTAS)**

0.5 1. Escribe en quechua las siguientes palabras de animales:

Perro: ayqu

Gato: misi ✓

Oveja: chita ✓

Vaca: walka

0.5 2. Escribe en quechua las siguientes palabras de plantas:

Flor: wayta ✓

Árbol: sacha ✓

Aliso: \_\_\_\_\_

Paja: \_\_\_\_\_

0.75 3. Escribe en quechua las siguientes verbos:

Comer: mikuy

Beber: \_\_\_\_\_

Ir: iy ✓

Volver: kutiy

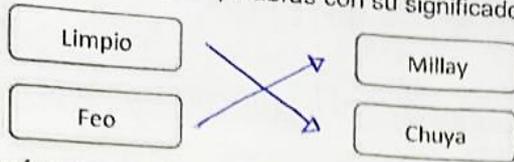
4. Relaciona estas palabras con su significado en quechua

Lindo	Misky
Dulce	Sumaq

*(Arrows indicate: Lindo to Sumaq, Dulce to Misky)*



5. Relaciona estas palabras con su significado en quechua



LOS NÚMEROS, DÍAS Y MESES (3 PREGUNTAS)

0.5

6. Escribe los números en quechua del 1 al 10

1. <u>Huk</u>	2. <u>ISKAY</u>	3. <u>Kimsa</u>
4. <u>Tawa</u>	5. <u>pichqa</u>	6. <u>sdtata</u>
7. <u>kanchis</u>	8. <u>pusaq</u>	9. <u>isqon</u>
10. <u>chuñqa</u>		

0.25

7. Ordena y completa los días de la semana en quechua como corresponde con las palabras proporcionadas en el cuadro inferior:

Killachay, Antichay, Kuychichay, Illapachay  
Chaskachay, Quylluychay, Intichay.

Killachay, Intichay, Illapachay, Chaskachay, Antichay, Kuychichay, Quylluychay

0.2

8. Completa los meses en castellano y quechua en la siguiente tabla:

Español	Quechua
Enero	
<u>Febrero</u>	Hatun Puquy
Marzo	
<u>Abril</u>	Ayriway
Mayo	
<u>Junio</u>	Inti raymi
Julio	
<u>agosto</u>	Qapaq sitwa
Setiembre	
<u>Octubre</u>	Kantaray
Noviembre	
<u>Diciembre</u>	Qapaq raymi

## LOS PRONOMBRES PERSONALES EN SINGULAR Y PLURAL (2 PREGUNTAS)

9. Escribe en quechua los pronombres personales en singular:

Yo	Nuqa
Tú	Qam
Mi	
Él / Ella	Pay

10. Escribe en quechua los pronombres personales en plural:

Ellos / ellas	Paykuna
Nosotros (inclusivo)	ñuqanchuk
Nosotros (exclusivo)	ñuqayku
Ustedes	Qamkuna

## II. SEGUNDA SECCION: DESARROLLO DE COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS

COMPETENCIA 1: LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN LENGUA MATERIA  
(Lengua originaria) (4 PREGUNTAS)

REALIZA UNA LECTURA COMPENSIVA DEL SIGUIENTE TEXTO Y RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

Luwismi Anawan hampina wasita risqaku. Chaypim huk willakuyta ñawincharqaku



Anacha, qawariy. Hatun willakuyta churasqaku.

Arí, Luwis. Anemia unquymantam willakuchkan. Ñuqapas mamaywan hamuni. Kunanqa, imaymanata wasiypi yanunku.

Ah... mamaypas hamurqanpaschá. ¡Chayraykuchá huk mikunakunata yanuchkan!

0.75 11. Imamantan rimachkan cartel hampi wasipi?  
Rimachkan: anemia unquymanta; qinaspa hie qamunqam mikunanchik

0.5 12. Qaykan kanqa yachachikuy anemlamanta qampi wasipi?  
Lunes puchawmanta viernes puchawkama durante 11 horas.

02/5 13. ¿Imatan ruwachwan ñuqanchik mana unqunapaq anemiawan?  
Llapanchuk, maqullhanchik, huerro  
nisqam, madan unqunanchukpaq

14. ¿Imataq kay rimay niyta munachkan? "Llapanchik anemia unquyta llallisun"  
Kay rimay hin; Llapanchik anemiafa  
wikapasun.

COMPETENCIA 2: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA  
(Lengua originaria) (4 PREGUNTAS)

05/ 15. Escribe una oración en quechua explicando tus gustos personales en la música,  
deporte, estudios u otros temas.  
Ñuqa munani chay basquet nisqan  
pukllayta.

16. Realiza la traducción de este párrafo al quechua

Kay qillqasqaqa Indonesia suyupi hukniray waytamantam rimachkan. Kay waytaqa  
llapan waytamantapas aswan hatun waytam. Aswan allinta hamulanapaqmi huk  
siqiwán kуска kachkan.

Traducción:

17. A partir del modelo de biografía que se te presenta relata tu propia biografía en  
quechua.

BIOGRAFÍA DE CARLOS

Ñuqapa sutiymi Carlos Ferandez Mejia. Ñuqa  
m Humangallaqtamanta kani. Ñuqatam  
mamay wachakuarqa huk chusaqpunchaw  
hatun punchaw killata, waranqa Isqon pusaq  
chunkeyocwatata. Chaymantañataqmi  
taytappa sutiymi Faustino Fernandez Cuadros  
mamaypañataqmi suti Bonifacia Mejia  
Conde. Ñuqamirqani yachay wasiman suqta  
watachayumanta hastachunkahukniyuq  
watachayukama chay yachay wasipa sutiymi  
karqa "EL MESTRO" chay yachay wasi karqa  
Huamanga Ilaqtapi, chaymantañataqmi  
qatunchaña kaspay

MI BIOGRAFÍA

Ñuqapa sutiymi Flor Huaraca Cabrera. Ñuqam  
Andahuaylas mantam kani. Ñuqatam  
mamay wachakuarqa huk  
qapaqpunchaw.  
Chaymantañataqmi taytappa sutiymi  
Bernabel Huaraca Utari,  
mamaypañataqmi  
Maribel Cabrera chipao  
Ñuqamirqani yachay wasiman  
pichqa watachayukama chay  
yachay wasipa sutiymi  
karqa "celeste" chay yachay  
wasi karqa Uripapi.



02/ 13. ¿Imatan ruwachwan ñuqanchik mana unqunapaq anemiawan?  
Llapanchik ~~mukuhanchik~~ haerro  
nisqam ~~manan~~ unqunanchukpaq

14. ¿Imatataq kay rimay niyta munachkan? "Llapanchik anemia unquyta llallisun"  
Kay rimay hin; Llapanchik anemiafa  
wikapasun ~~libro~~

COMPTENCIA 2: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA  
(Lengua originaria) (4 PREGUNTAS)

05/ 15. Escribe una oración en quechua explicando tus gustos personales en la música, deporte, estudios u otros temas.  
Ñuqa: ~~munani~~ chay basquet nisqan  
pukllayta

16. Realiza la traducción de este párrafo al quechua

Kay qillqasqaqa Indonesia suyupi hukniray waytamantam rimachkan. Kay waytaqa llapan waytamantapas aswan hatun waytam. Aswan allinta hamutanapaqmi huk sijiwan kуска kachkan.

Traducción:

17. A partir del modelo de biografía que se te presenta relata tu propia biografía en quechua.

**BIOGRAFÍA DE CARLOS**

Ñuqapa sutiymi Carlos Fernandez Mejia. Ñuqa m Humangallaqtamanta kani. Ñuqatam mamay wachakuarqa huk chusaqpunchaw hatun punchaw killata, waranqa Isqon pusaq chunkayocwatata. Chaymantañataqmi taytappa sutiymi Faustino Fernandez Cuadros mamaypañataqmi suti Bonifacia Mejia Conde. Ñuqamrirqani yachay wasiman suqta watachayumanta hastachunkahukniyuq watachayukama chay yachay wasipa sutiymi karqa "EL MESTRO" chay yachay wasi karqa Huamanga llactapi, chaymantañataqmi qatunchaña kaspay

**MI BIOGRAFÍA**

Ñuqapa sutiymi Flor Huaraca Cabrera. Ñuqam Andahuaylas mantam kani. Ñuqatam mamay wachakuarqa huk qapaqpunchaw. Chaymantañataqmi taytappa sutiymi Bernabel Huaraca Utari, mamaypañataqmi Maribel Cabrera chipao. Ñuqamrirqani yachay wasiman pichqa watachayukama chay yachay wasipa sutiymi karqa "celeste" chay yachay wasi karqa Uripapi.

18. Realiza una pequeña descripción en quechua del siguiente animal

0.75



Kay uywa  
ayqu nisqa, Tawa chakichayon,  
iskay nawichayta,  
huk singayta,  
huk hayuchayta, qinasqa  
yuray yanay  
ayqucha

COMPETENCIA 3: SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA (Leng<sup>ua</sup> originaria) (2 PREGUNTAS)

19. Completa el siguiente diálogo en quechua. Juan y Richard se acaban de conocer y están un diálogo por primera vez, Juan es de Perú, Apurímac y Richard es de Estados Unidos, Miami. Richard viene de turismo desea probar los ricos chicharrones de Uripa.

Juan Richard

Allin punchaw

Allin punchaw

Nogapa sutiy Juan, Campari?

Sutiy mi Richard

Maymantam kanki Richard?

Kuqa kani Estado Unidosmantam

20. Escribe tus datos personales en quechua en forma descriptiva. Nombre, edad, lugar de nacimiento, dirección, padres, hermanos, colegio y grado y sección.

0.5



Nombre: Nogapa sutiy Floi Yasmuna Huaraco Cabrera  
Lugar de nacimiento: Kuqa paguqani Andahuaylas Haq kapi  
Dirección: Kuqa tiyani chuparupi  
Padres: Taytaymi Bernabel, Mamay Maribel  
Hermanos: Manaykuna sutin Samira, Marilin  
Colegio: Kuqa yachani yachay wasi "Jose María Arguedas" nisqa  
Grado y sección:



## Muestra de cuestionario post test – grupo experimental

### CUESTIONARIO DE MOTIVACIÓN ESCOLAR

El siguiente cuestionario tiene como finalidad conocer tu opinión respecto a la motivación que tienes en el curso Quechua.

Marca con una X en la valoración que creas conveniente para cada ítem de acuerdo a las clases que has recibido donde el 1 es el mínimo y el 5 es el máximo.

N°	ITEMS	VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
		Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Más o menos	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
<b>CATEGORÍA: ATENCIÓN</b>						
1	Las actividades que hemos desarrollado hasta el momento me han ayudado a mantener la atención durante toda la clase y no distraerme fácilmente con otras cosas				X	
2	Las clases que hemos recibido es una forma novedosa de aprender				X	
<b>CATEGORÍA: INTERÉS</b>						
3	Tengo ganas e interés de asistir a mis clases de Quechua					X
4	Tengo mucho interés en aprender un tema nuevo					X
5	Las actividades o herramientas que hemos estado haciendo uso me han generado curiosidad para aprender Quechua por mi propia cuenta					X
6	Las actividades o herramientas que hemos estado haciendo uso me han ayudado a despejar dudas sobre temas o contenidos que me resulta difícil de entender				X	
7	Las maneras de repasar un tema son muy fáciles y divertidas				X	
8	No se me dificulta mucho desarrollar los exámenes de esta manera.			X		
9	Siento que en este tiempo he aprendido mucho el idioma Quechua				X	
<b>CATEGORÍA: PARTICIPACIÓN</b>						
10	Las actividades en equipo o grupo que se han realizado en clase incentivan mi participación				X	
11	Los diversos tipos de actividades planteadas hasta el momento me han incentivado a participar más en clase				X	



N°	ÍTEMS	VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
		Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Más o menos	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
12	Hemos utilizado actividades o recursos donde podemos ver nuestros puntajes en clase que incentivan nuestra participación				X	
13	Hemos usado las laptop o tabletas como herramientas para aprender de una manera divertida.					X
<b>CATEGORÍA: TIEMPO</b>						
14	He tenido el deseo de superar y resolver todas las actividades que se han propuesto en el curso hasta el momento				X	
15	No he tenido mayores dificultades para entregar los trabajos, actividades o tareas propuestos				X	
16	He logrado entregar todas las actividades planteadas en clase a tiempo					X
17	Hemos tenido maneras de ver nuestros puntajes, notas, puestos o ranking de manera inmediata que me han incentivado a esforzarme más				X	
18	Hemos obtenido recompensas o incentivos que me animaban a esforzarme				X	
19	Hemos tenido sana competición entre mis compañeros que me ha ayudado a dar lo mejor de mí				X	
20	Hemos desarrollado <sup>cuantitativos</sup> exámenes bimestral/es retroalimentada/s al instante que nos permitió darnos cuenta en qué hemos fallado.				X	



## ANEXO 7: Base de datos

### PRUEBA ESCRITA DEL GRUPO EXPERIMENTAL

Estudiantes	CUANTITATIVO	CUALITATIVO	CUANTITATIVO	CUALITATIVO
Estudiante 1	9	C	19.25	AD
Estudiante 2	11.75	B	14.75	A
Estudiante 3	9.25	C	16	A
Estudiante 4	14.25	A	15.75	A
Estudiante 5	12.25	B	18	AD
Estudiante 6	7.5	C	12.5	B
Estudiante 7	15.25	A	20	AD
Estudiante 8	8	C	14.5	A
Estudiante 9	12.75	B	17.5	A
Estudiante 10	9.75	C	17	A
Estudiante 11	11.25	B	17	A
Estudiante 12	9.75	C	17	A
Estudiante 13	5.25	C	11	B
Estudiante 14	10.25	C	18	AD
Estudiante 15	13.25	B	18	AD
Estudiante 16	10	C	15	A
Estudiante 17	14.75	A	19.75	AD
Estudiante 18	12.75	B	17.25	A
Estudiante 19	13.75	B	20	AD
Estudiante 20	10.5	C	17.5	A
Estudiante 21	13	B	19	AD
Estudiante 22	8.5	C	16	A

### PRUEBA DE ESCRITA DEL GRUPO CONTROL

ESTUDIANTES	CUANTITATIVO	CUALITATIVO	CUANTITATIVO	CUALITATIVO
Estudiante 1	10	C	7.5	C
Estudiante 2	6.25	C	7.25	C
Estudiante 3	6.25	C	6.5	C
Estudiante 4	5.5	C	6.5	C
Estudiante 5	6.5	C	7.5	C
Estudiante 6	9.75	C	10.5	C
Estudiante 7	12.25	B	12.75	B
Estudiante 8	11.75	B	10.5	C
Estudiante 9	11.75	B	6.25	C
Estudiante 10	12	B	13.75	B
Estudiante 11	12.5	B	11.5	B
Estudiante 12	5.5	C	7	C
Estudiante 13	11.25	B	10.5	C
Estudiante 14	13	B	13.25	B
Estudiante 15	8.75	C	10.75	C
Estudiante 16	10.75	C	11.5	B
Estudiante 17	5.25	C	6.25	C
Estudiante 18	11.5	B	14.75	A
Estudiante 19	10.25	C	8.5	C
Estudiante 20	9.75	C	11.75	B
Estudiante 21	9.25	C	10	C
Estudiante 22	5	C	8.25	C



## ENCUESTA DEL GRUPO EXPERIMENTAL – PRE TEST

	Items 1	Items 2	Items 3	Items 4	Items 5	Items 6	Items 7	Items 8	Items 9	Items 10	Items 11	Items 12	Items 13	Items 14	Items 15	Items 16	Items 17	Items 18	Items 19	Items 20	Total (sobre 100)	Equivalencia
ALUM 1	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	1	3	3	4	3	3	4	4	69	B
ALUM 2	4	3	4	4	4	3	4	4	3	5	4	3	1	4	4	4	2	1	3	4	68	B
ALUM 3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	1	4	4	72	A
ALUM 4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	75	A
ALUM 5	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	1	4	3	71	A
ALUM 6	4	2	4	4	4	2	3	4	4	2	2	4	2	2	2	2	2	1	4	4	58	B
ALUM 7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	1	4	4	4	4	1	4	3	71	A
ALUM 8	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	4	3	4	3	4	3	61	B
ALUM 9	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	1	4	4	4	3	2	3	4	68	B
ALUM 10	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	77	A
ALUM 11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	2	4	4	75	A
ALUM 12	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	1	3	4	4	2	1	3	4	68	B
ALUM 13	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	3	2	4	4	71	A
ALUM 14	3	4	4	3	4	4	4	2	4	4	3	4	1	4	3	3	4	3	4	4	69	B
ALUM 15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	4	4	76	A
ALUM 16	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	83	AD
ALUM 17	3	3	3	5	2	3	4	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	1	4	4	61	B
ALUM 18	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	1	4	3	4	3	1	4	4	67	B
ALUM 19	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	59	B
ALUM 20	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	1	4	4	4	3	1	4	3	66	B
ALUM 21	3	2	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	1	3	3	4	3	2	4	3	61	B

## ENCUESTA DEL GRUPO EXPERIMENTAL – POST TEST

	Items 1	Items 2	Items 3	Items 4	Items 5	Items 6	Items 7	Items 8	Items 9	Items 10	Items 11	Items 12	Items 13	Items 14	Items 15	Items 16	Items 17	Items 18	Items 19	Items 20	Total	Equivalencia Cuali
ALUM 1	4	4	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	85	AD
ALUM 2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	75	A
ALUM 3	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	85	AD
ALUM 4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	85	AD
ALUM 5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	84	AD
ALUM 6	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	91	AD
ALUM 7	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	82	AD
ALUM 8	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	89	AD
ALUM 9	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	5	4	4	3	4	5	3	4	4	75	A
ALUM 10	4	5	4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4	3	79	A
ALUM 11	3	5	3	4	4	4	4	3	3	5	3	4	5	4	3	3	5	3	4	4	76	A
ALUM 12	4	5	5	4	3	4	4	4	4	5	4	5	5	4	3	5	4	5	5	5	87	AD
ALUM 13	4	3	3	4	3	4	5	4	5	3	5	4	5	4	4	4	3	3	4	4	78	A
ALUM 14	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	81	AD
ALUM 15	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	84	AD
ALUM 16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	79	A
ALUM 17	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	81	AD
ALUM 18	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	81	AD
ALUM 19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	A
ALUM 20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	A
ALUM 21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	A
ALUM 22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	A



## ENCUESTA DEL GRUPO CONTROL – PRE TEST

	Items 1	Items 2	Items 3	Items 4	Items 5	Items 6	Items 7	Items 8	Items 9	Items 10	Items 11	Items 12	Items 13	Items 14	Items 15	Items 16	Items 17	Items 18	Items 19	Items 20	Total (sobre 100)	Equivalencia	
ALUM 1	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	5	2	3	3	4	3	4	3	3	66	B
ALUM 2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	2	2	3	3	55	B
ALUM 3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	58	B
ALUM 4	3	5	5	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	73	A
ALUM 5	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	3	2	3	3	3	68	B
ALUM 6	1	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	2	4	2	5	4	4	3	1	4	2	63	B
ALUM 7	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	1	3	4	3	3	3	4	3	3	66	B
ALUM 8	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	1	4	4	4	4	3	3	3	3	69	B
ALUM 9	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	55	B
ALUM 10	2	2	3	2	4	3	3	3	4	4	4	4	1	3	4	4	3	4	4	4	4	65	B
ALUM 11	4	4	3	4	4	3	3	3	5	4	4	4	2	3	2	3	4	2	3	4	4	68	B
ALUM 12	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	5	4	4	4	3	3	4	4	75	A
ALUM 13	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	59	B
ALUM 14	3	3	2	5	2	3	4	3	2	3	3	3	2	2	3	4	3	2	3	3	3	58	B
ALUM 15	3	4	4	4	5	5	3	5	5	5	4	5	1	3	4	5	5	1	3	5	5	79	A
ALUM 16	3	4	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	63	B
ALUM 17	4	4	4	3	3	4	2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	67	B
ALUM 18	3	4	3	4	4	5	4	3	3	3	4	2	2	3	2	3	5	1	4	5	67	B	
ALUM 19	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	2	3	4	4	62	B
ALUM 20	4	4	3	4	3	3	2	4	3	2	4	3	2	4	3	2	2	2	3	4	4	61	B
ALUM 21	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	4	3	3	65	B
ALUM 22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	B

## ENCUESTA DEL GRUPO CONTROL – POST TEST

	Items 1	Items 2	Items 3	Items 4	Items 5	Items 6	Items 7	Items 8	Items 9	Items 10	Items 11	Items 12	Items 13	Items 14	Items 15	Items 16	Items 17	Items 18	Items 19	Items 20	Total	Equivalencia
ALUM 1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	3	31	C
ALUM 2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	25	C
ALUM 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	70	B
ALUM 4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	71	A
ALUM 5	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	25	C
ALUM 6	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	73	A
ALUM 7	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	76	A
ALUM 8	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	1	3	3	3	3	4	4	4	69	B
ALUM 9	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	2	3	2	4	3	2	3	4	64	B
ALUM 10	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	67	B
ALUM 11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	46	C
ALUM 12	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	24	C
ALUM 13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	83	AD
ALUM 14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	84	AD
ALUM 15	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	70	B
ALUM 16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	3	1	1	4	1	61	B
ALUM 17	4	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	2	4	3	3	3	2	4	3	59	B
ALUM 18	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	62	B
ALUM 19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	A
ALUM 20	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	1	3	3	4	4	2	3	4	62	B
ALUM 21	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	54	B
ALUM 22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	B



## MATRIZ UNIFICADA – GRUPO EXPERIMENTAL

NRO	APELLIDOS Y NOMBRES	PRUEBA ESCRITA		ENCUESTA DE MOTIVACIÓN		PROMEDIO FINAL	
		PRUEBA ENTRADA	PRUEBA DE SALIDA	ENCUESTA DE ENTRADA	ENCUESTA DE SALIDA	ENTRADA	SALIDA
1	ALUMNO 1	C	AD	B	AD	B	AD
2	ALUMNO 2	B	A	B	A	B	A
3	ALUMNO 3	C	A	A	AD	B	AD
4	ALUMNO 4	A	A	A	AD	A	AD
5	ALUMNO 5	B	AD	A	AD	A	AD
6	ALUMNO 6	C	B	B	AD	B	A
7	ALUMNO 7	A	AD	A	AD	A	AD
8	ALUMNO 8	C	A	B	AD	B	AD
9	ALUMNO 9	B	A	B	A	B	A
10	ALUMNO 10	C	A	A	A	B	A
11	ALUMNO 11	B	A	A	A	A	A
12	ALUMNO 12	C	A	B	AD	B	AD
13	ALUMNO 13	C	B	A	A	B	A
14	ALUMNO 14	C	AD	B	AD	B	AD
15	ALUMNO 15	B	AD	A	AD	A	AD
16	ALUMNO 16	C	A	AD	A	B	A
17	ALUMNO 17	A	AD	B	AD	A	AD
18	ALUMNO 18	B	A	B	AD	B	AD
19	ALUMNO 19	B	AD	B	A	B	AD
20	ALUMNO 20	C	A	B	A	B	A
21	ALUMNO 21	B	AD	B	A	B	AD
22	ALUMNO 22	C	A	B	A	B	A



## MATRIZ UNIFICADA – GRUPO CONTROL

NRO	APELIIDOS Y NOMBRES	PRUEBA ESCRITA		ENCUESTA DE MOTIVACIÓN		PROMEDIO FINAL	
		PRUEBA DE ENTRADA	PRUEBA DE SALIDA	ENCUESTA DE ENTRADA	ENCUESTA DE SALIDA	ENTRADA	SALIDA
1	ALUMNO 1	C	C	B	C	B	C
2	ALUMNO2	C	C	B	C	B	C
3	ALUMNO 3	C	C	B	B	B	B
4	ALUMNO 4	C	C	A	A	B	B
5	ALUMNO 5	C	C	B	C	B	C
6	ALUMNO 6	C	C	B	A	B	B
7	ALUMNO 7	B	B	B	A	B	A
8	ALUMNO 8	B	C	B	B	B	B
9	ALUMNO 9	B	C	B	B	B	B
10	ALUMNO 10	B	B	B	B	B	B
11	ALUMNO 11	B	B	B	C	B	B
12	ALUMNO 12	C	C	A	C	B	C
13	ALUMNO 13	B	C	B	AD	B	A
14	ALUMNO 14	B	B	B	AD	B	A
15	ALUMNO 15	C	C	A	B	B	B
16	ALUMNO 16	C	B	B	B	B	B
17	ALUMNO 17	C	C	B	B	B	B
18	ALUMNO 18	B	A	B	B	B	A
19	ALUMNO 19	C	C	B	A	B	B
20	ALUMNO 20	C	B	B	B	B	B
21	ALUMNO 21	C	C	B	B	B	B
22	ALUMNO 22	C	C	B	B	B	B



## ANEXO 8: Constancia de aplicación

# CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TESIS

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ MARIA ARGUEDAS

CLAUDIO ROMULO ZÁRATE PALOMINO

DA CONSTANCIA QUE:

El Sr. Marcos Quispe Pastor, identificado con DNI N° 44829418, domiciliado en el centro poblado de Miraflores en la Av. Orquídeas S/N del distrito de Anco Huallo, provincia de Chincheros, departamento de Apurímac y de nacionalidad peruana, ha realizado la aplicación de la tesis denominado "INFLUENCIA DE LOS RECURSOS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL CURSO QUECHUA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ MARÍA ARGUEDAS, ANCO HUALLO 2023", tesis que se fue aplicado a los alumnos del 5to grado de secundaria en las secciones de B y C como grupo experimental y control respectivamente en el curso Quechua durante las fechas del 07 de agosto al 29 de setiembre con un total de 8 sesiones ejecutadas sin contar las pruebas de entrada y salida.

Se otorga la presente constancia a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Anco Huallo 27 de octubre del 2023

Atentamente,

  
MOR. INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ MARÍA ARGUEDAS  
JOSE MARÍA ARGUEDAS  
  
Lto. Claudio Zárate Palomino  
DIRECTOR



## ANEXO 9. Declaración jurada de autenticidad de tesis

### DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo **MARCOS QUISPE PASTOR** identificado con **DNI 44829418** en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado  
**TECNOLOGÍA COMPUTACIONAL E INFORMÁTICA EDUCATIVA**

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:

**“INFLUENCIA DE RECURSOS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN ONLINE EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL CURSO QUECHUA EN ANCO HUALLO-APURÍMAC, 2023”**

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 11 de junio del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella



## ANEXO 10. Autorización para el depósito de tesis en el Repositorio Institucional

### AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo **MARCOS QUISPE PASTOR** identificado con **DNI 44829418** en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado  
**TECNOLOGÍA COMPUTACIONAL E INFORMÁTICA EDUCATIVA**

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:

**“INFLUENCIA DE RECURSOS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN ONLINE EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL CURSO QUECHUA EN ANCO HUALLO-APURÍMAC, 2023”**

para la obtención de  Grado,  Título Profesional o  Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los “Contenidos”) que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia: Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 11 de junio del 2024

FIRMA (obligatoria)

